• EXTRA! LA HISTORIETA GANADORA DEL CONCURSO! •

COMIQUEANDO

#31 ENERO 1998
AÑO 4
A SOLO $5.00

REPORTAJES
GARCIA FERRE
TODD Mc FARLANE

SUPLEMENTO
STAR WARS
PARA COLECCIONAR

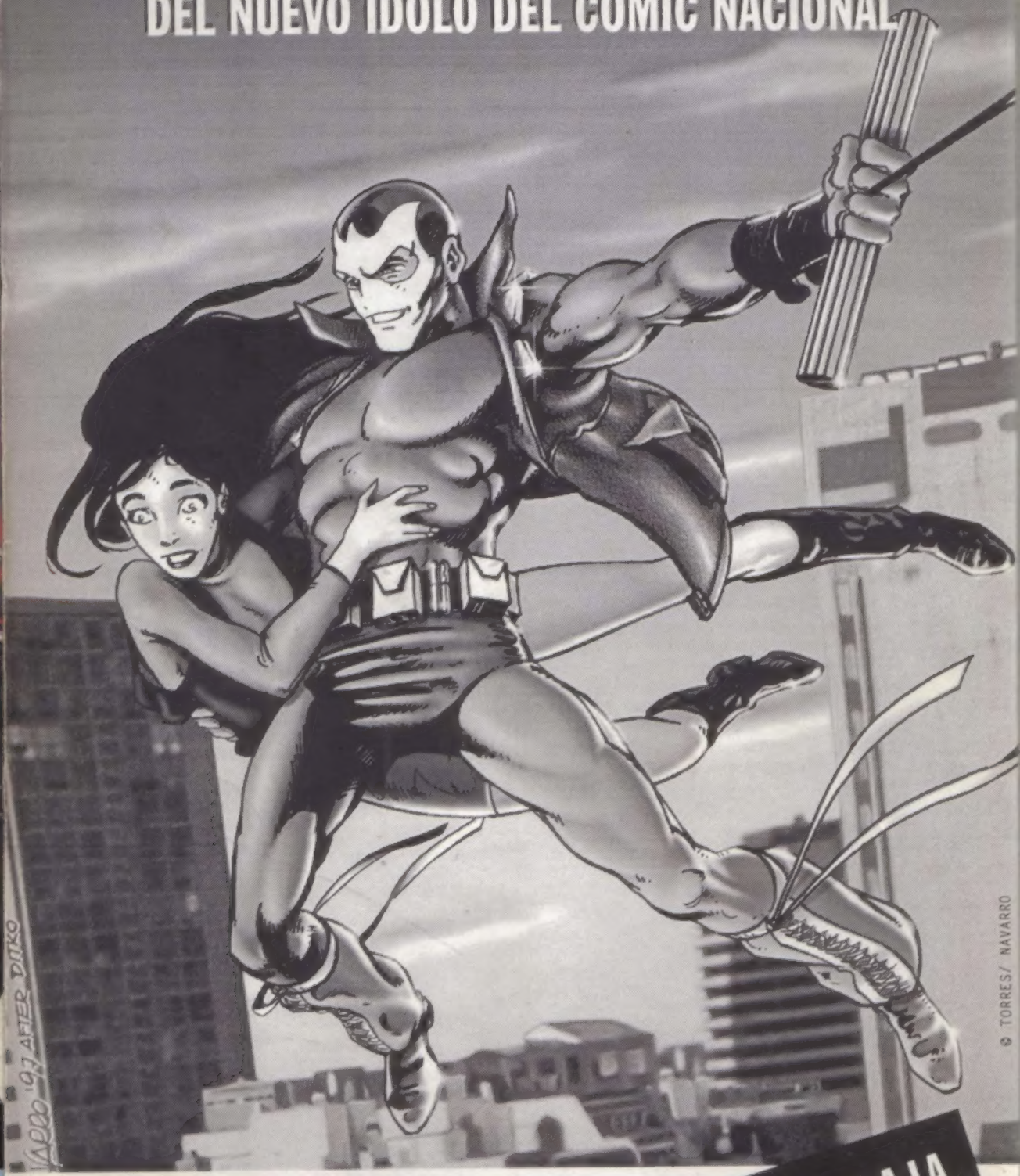
EL INFERNAL EXITO DE
SPAWN

TED KORD + YWING

CRC COMICS RELEASE GUIDE

FELICIANO

CONOCE DESDE EL COMIENZO LA LEYENDA DEL NUEVO IDOLO DEL COMIC NACIONAL



CABALLERO ROJO

NUMERO 0.
ESPECIAL PARA COLECCIONISTAS

YA ESTA A LA VENTA. NO TE LO PIERDAS

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

por Andrés Accorsi

Y sí, aunque parezca mentira, sobrevivimos a un nuevo Fantabaires. Fueron días de una intensidad abrumadora, una verdadera sobredosis de actividades, charlas con los artistas, encuentros con los fans, notas con los periodistas, colas, horarios, corridas de último momento, escasas horas de sueño y un despliegue de energía sólo comparable a... a... qué sé yo... no recuerdo ningún despliegue comparable a este último Fantabaires.

Lo cierto es que la gente vino, vió y se divirtió. Una vez más, el gran protagonista fue el público y le estamos realmente muy agradecidos a todos los que se acercaron a visitar nuestro stand y a todos los que llenaron las salas donde realizamos las charlas de Comiqueando y de Caballero Rojo que, por otra parte, fueron dos de los éxitos grossos de la convención. Y también aprovecho para pedirle disculpas a alguno que nos haya buscado para saludarnos o pedirnos una firma y -debido al despelote- no nos haya podido encontrar o no lo hayamos podido atender como corresponde. A todos ellos les digo: Tranqui, muchachos, ya nos veremos en el Fantabaires '98, que -como este último- sorprenderá por ser mucho más grosso que el anterior.

Breve párrafo para despedir públicamente a Martín "Aqualad" Alfaro, que nos deja para irse a trabajar a una comiquería, y además para darle la bienvenida a una banda que colabora con nosotros desde el nº16, pero que ahora se incorpora oficialmente y de modo estable al staff. Me refiero a Dani Acosta y sus secuaces del polifuncional Estudio Yukino, que estarán en todos los números de Comiqueando aportando información precisa y contundente sobre autores y personajes del manga y el animé. Arigato, honorables otakus!

Y también tenemos para presentarles al ganador de nuestro segundo concurso de historieta, cuya versión de Están Entre Nosotros! se publica en este número. Al momento de escribir esto, todavía no sé quién ganó, pero los 16 trabajos finalistas eran francamente magníficos. El mejor de todos está en este número y su autor -quienquiera que sea- va a aparecer seguido por nuestras revistas. Y digo "revistas" porque en Marzo, además de Comiqueando, sale un número especial de Caballero Rojo, con 48 páginas y una nueva aventura completa. Pero, si el apoyo de ustedes nos lo permite, la idea es ir mostrado, en ese mismo formato, nuevas series y personajes de autores argentinos, algunos nuevos y algunos muy, pero muy capos. Si te copás con el comic argentino, prestá atención a nuestra colección de especiales que empieza en Marzo con el nº5 del Caballero.

Y los que siguen a Comiqueando desde hace un tiempo, habrán notado que este es el primer número de verano que viene sin poster ni páginas extra. ¿Qué pasó?. Muy simple: nos gusta (y, aparentemente, les gusta también a ustedes) que la revista valga cinco pesos. Cualquier boludez que le agreguemos, ya nos obliga a aumentar el precio que es justamente lo que no queremos hacer. Nos acostumbramos a que Comiqueando vale cinco mangos y bueno, esto es lo que se puede ofrecer por esa guita. Por ahí alguno preferiría pagar uno o dos mangos más por un poster o más páginas, pero la mayoría anda escasa de recursos y les cuesta estirarse a seis o siete pesos, por más chiches que le pongamos a la revista.

Por eso, sin más chiches que los que les haya traído Papá Noel (bwa-ha-ha!), esta es la Comiqueando del verano. Si tenías unos manguitos más para gastar, capturá el nº0 de Caballero Rojo que salió en Diciembre, o comprate algún comic que no hayas leído nunca y tengas ganas de probar. Si no se te ocurre ninguno, consultá la sección Toda la Chapa de este número, que está llena de excelente material.

Felices vacaciones para todos y los espero de vuelta en Marzo. Yo los voy a estar esperando acá (blanco como culo de bebé), en el Salón de la Justicia...

Dibujo de Fernando González / Spawn © Todd Mc Farlane

STAFF
Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redacción: Diego Accorsi
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli
Diseño: Diego Grinbaum/ Lucas Varela
Redactores: Hernán Ostuni, Fernando García, Dr. Sax, Lisandro Berenguer Grassi, Mr. Master, Juan Manuel García Carral, Lucas Varela, Federico Gatti, Estudio Yukino, Drr. Müle.
Comics y Dibujos: Dani the O, Gustavo Sala, Fernando Calvi, Lucas Varela, Fernando González.
Webonauta: Marcelo Iglesias.
Dibujo de Portada: Feliciano García Zecchín/ **Color:** Gustavo Oliveira. Spawn es (c) Todd McFarlane/ Hijitus es (c) García Ferré/ el logo de Star Wars es (c) Lucasfilm.
Gracias al fanzine Megaroad y a Trulalá, el Club de Fans de García Ferré.

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA...**
por Andrés Accorsi.

7 **COMIC CLIPS.**
Toda la información del mundo y las mejores postas de lo que vendrá.

10 **AGENDA ARGENTA.**
Toneladas de fanzines y mucha más data.

14 **PANTALLAZOS.**
De House of Secrets a Pepe Sánchez, todos tus ídolos del comic quieren saltar al cine o la TV. Seguilos!

25 **FICHA: Babe,**
por el Dr.Sax.

37 **LA VERDULERIA.**
Aunque nadie lo vio, el Dr. Müle estuvo en Fantabaires y salió con toda la mala onda del mundo. No te lo pierdas.

38 **CEBAMIENTO INFINITO.**
Si ya sabés qué demonios es el Warhammer tradicional y andás con ganas de probar las alternativas, prestá atención a este informe de Fede Gatti.

46 **FICHA: Lupin III,**
por Estudio Yukino.

53 **LOS RESCATADORES**
festejan el misterioso cincuentenario de Langostino, una gloria de la historieta nacional.

61 **FUERA DE JODA**
Diego Accorsi navega por el universo trek.

62 **MESA REDONDA.**
Un nuevo debate entre ocho miembros del staff y un fan invitado (que tal vez seas vos) y el balance anual de esta benemérita sección.

67 **FICHA: XS,**
por Diego Accorsi.

68 **TODA LA CHAPA '97.**
Andrés y Diego repasan las novedades más grossas que nos dejó el año que se fue.

72 **FICHA: Deadpool,**
por Juan Manuel García Carral.

74 **AKHORSI ASYLUM.**
El espacio donde tu carta, tu dibujo y tu clasificado son los protagonistas. No lo desaproveches!

79 **ANARKOMIX.**
Los rankings del año, el Oráculo y el Ilustre, para despedirnos a lo grande.

HISTORIETAS

23 **HUMBERTO POLLO**
anduvo por Fantabaires y Dani the O es el encargado de contarte lo que pasó.

29 **BRUNO HELMET.**
Fernando Calvi culmina su primera tetralogía en un final escalofriante. Asesinos psicóticos, huestes demoníacas y un milico torturador, como para que le vayas tomando el peso.

47 **EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS**
Gustavo Sala también estuvo en Fantabaires y se ríe del costado oscuro de la convención.

54 **ESTAN ENTRE NOSOTROS!**
Por fin! Ahora ya sabremos quién dibujó el guión de Diego Accorsi que resultó ganador de nuestro concurso! ¿Quién te dice? En una de esas sos vos!

71 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR.**
Hoy: Patricia Breccia.

SECCIONES

Comiqueando es una publicación de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina. Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es Marca Registrada (Nºde Título 1.317.726). Distribuye en Capital: Brihet e Hijos (Agustín Magaldi 1448). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. **Se ofrece recompensa por el que se afanó El Tony y la zanahoria del stand de Comiqueando.**
ENERO de 1998

índice

NOTAS

15 **EL INFERNAL EXITO DE SPAWN.**
Con menos de seis años en el marcado, el personaje de Todd McFarlane ya es un boom en el comic, el cine, la TV y las jugueterías. Diego Accorsi indaga a fondo en la historia y la repercusión del finado Al Simmons.

26 **REPORTAJE A TODD McFARLANE.**
Siempre investigando el caso Spawn, Diego entrevistó al papá del engendro en una charla imperdible.

41 **SUPLEMENTO STAR WARS.**
Séptima entrega de la meganota cuya lectura es capaz de convertir en maestro jedi al último de los infelices. La Fuerza (y la posta) las tiene Lisandro Berenguer Grassi.

48 **REPORTAJE A GARCIA FERRE.**
Repondiendo al pedido de muchísimos lectores que querían saber qué le pasa por la cabeza al creador de Largulrucho, Anteojito e Hijitus, Andrés Accorsi y Fede Gatti lo entrevistaron y le preguntaron de todo. Un lujo.

DR. SAX, DIEGO, EL NEGRO BOTTI Y EL COLO BERENGUER, MOMENTOS ANTES DE EMPEZAR LA ODISEA CÓSMICA EN FANTABAIRES.

FOTO: FEDE GATTI

EL UNIVERSO DC CAMBIO PARA SIEMPRE

CRISIS
EN LAS TIERRAS INFINITAS

GRUPO EDITORIAL VID

VOS LO PEDISTE - VID LO EDITO

BUSCALO EN KIOSCOS Y COMIQUERIAS

xCOMICCLIPSx

por Andrés Accorsi

PREMIOS

Como todos los años, el Cacyf, Círculo Argentino de Ciencia-Ficción y Fantasía, otorgó los premios Más Allá. La ganadora en el rubro Historieta fue Sherlock Time, de Héctor G.Oesterheld y Alberto Breccia. Entre los ternados estuvieron también el Irish Coffee de Trillo y Meglia y un comic de Dani the O. Felicitaciiones a todos!

Mientras tanto, en EEUU se entregaron los prestigiosos World Fantasy Awards. Aquí resultó laureada Godmother Night, la última novela de Rachel Pollack (ex-guionista de Doom Patrol y de New Gods) y el maestro Moebius, que fue consagrado como Mejor Artista Fantástico. Merecidísimo, por cierto.

ARGENTINA

• Interesantes novedades nos llegan de la editorial Imaginador. Por un lado, se confirmó que Animal Urbano, el fabuloso comic-book de Edu Molina y Guillermo Grillo, sigue por lo menos hasta el nº12. Buena! Y además, la editorial lanzó una línea de álbumes de comic nacional que arrancó con el mitológico La Vida del Che (de Oesterheld, Alberto y Enrique Breccia) y sigue con otras dos obras clave del impresionante Churrique: El Cazador del Tiempo y El Sueñero. Fuerza!

ESPAÑA

• Cada vez son más los comic-books de autores españoles que salen a competir con las hordas de superhéroes y de manga. Ya hablamos varias veces de la línea Laberinto, donde debutaron recientemente Desafío II, de Roke González y Carlos Olivares, y la muy interesante Black Hacker, de Cereza y Cano. Pero la movida pasa también por Camaleón Ediciones, donde se destaca Dominic, una saga llena de violencia y erotismo con muy buenos momentos; por la Editorial Glénat, que sorprendió con The Lobeznos Japan Tour, el increíble debut de un autor hasta ahora inédito pero de enorme talento llamado Elías Sánchez; y una nueva editorial independiente, Berserker, que lanzó White Knight y Samain, dos series que comparten un mismo universo, dibujadas muy a lo yanki y con guiones todavía un poco crudos. ¿Lograrán afianzarse estas nuevas propuestas? Esperemos que sí, porque el comic español mostró que tiene talento suficiente para renovarse y salir al ruedo del siglo próximo con la frente bien alta. Y olé!

ITALIA

Durante la primera semana de Diciembre, falleció en Roma el maestro Benito Jacovitti, glorioso creador de Coco Bill y fundador de todo un estilo de comic humorístico italiano. Jacovitti había nacido en Termoli en 1923 y desde 1945 creó decenas de personajes y series para las principales revistas italianas. Una especie de Ferro tano, Jacovitti jamás pasó de moda y sus dibujos intrincados, alocados y despiadados vivirán por siempre.

FRANCIA

La veterana revista (A Suivre), prácticamente la única antología de comic para adultos que quedaba en Francia, publicó en Diciembre su último número, el 239. Podría estar horas enumerando autores y series que nacieron en las páginas de (A Suivre), (que en francés significa "continuará"), pero me parece inoperante. Prefiero, entonces, guardar un minuto de silencio por un gran medio que ya no está y que durante muchos años le dio de comer a gente muy talentosa. Y sí, la revista de antología para adultos está al borde de la extinción.

DARK HORSE

• Frank Miller está trabajando en una nueva creación llamada The 300, ambientada en la antigua Esparta. No se sabe cuándo sale.

• Fracasado el truquito roñoso de editarla en blanco y negro y cobrarla tres mangos, Dark Horse canceló por tiempo indefinido la gloriosa Nexus, de Mike Baron y Steve Rude. Shit!

• Mientras tanto, la editorial del caballito negoció los derechos para editar los comics de Buffy the Vampire Slayer, popular serie de TV inspirada en el recordado film con Kristy (me ahogo en mi propia baba) Swanson. La primera miniserie saldría en Mayo, con dibujos del gran Duncan Fegredo.

• Marshall Law vuelve a hacer de las suyas, esta vez en Dark Horse y enfrentado a otro salvaje: The Mask. Escribe Pat Mills y dibuja Kevin O'Neill, o sea que hay que comprarlo.

• Dos joyitas europeas llegan a los EEUU via Dark Horse: Egon, poderoso comic italiano de Tatjana y Alberto Ponticelli y una recopilación de varias sagas de Rocco Vargas, clásico ochentesco del siempre sorprendente Daniel Torres. Papa muuuy fina.

DC

• Después de un año y medio sin crossovers, Batman vuelve al ruedo (o al robo) con Cataclysm, la saga que narra la destrucción de Gotham causada por un terremoto y que recorre 17 revistas, incluyendo tres especiales, el primero de ellos (Blackgate, Isle of Men) dibujado por Jim Aparo y el segundo (Spoiler/Huntress) por Eduardo Barreto.

• También en Febrero se larga The Millennium Giants, otra saguita de crossovers que nos pasea por seis revistas de Superman, más un numerito de Aquaman, Challengers of the Unknown, Supergirl, Teen Titans y Steel. Si creen que con esto van a lograr que lea Superman, están muy equivocados...

© DC

• Algo comentamos tiempo atrás sobre una posible serie protagonizada por Robin, Impulse y Superboy y ahora la cosa cobró forma. Todo empieza en dos prestiges titulados JLA: World Without Grownups, escrita por Todd Dezago y dibujada por Humberto Ramos y Mike McKone. Y cerca de Mayo, debutará a modo de serie mensual JLA Junior, con varios héroes jóvenes de la DC, siempre con Dezago escribiendo y con Todd Nauck (puaj!) como dibujante titular.

• Ya en el título mensual de la JLA, Mark Waid reemplazará a Grant Morrison por lo menos en los números 18 y 19. Si Morrison vuelve a necesitar un suplente, está confirmado que volverá a ser Waid.

• Phil Jiménez reemplaza a George Pérez como entintador de Dan Jurgens en Teen Titans nºs 17 y 18. Mientras sigue adelante con Starfire, meterá mano también en Wonder Woman, Legion of Superheroes y -como ya es habitual- en Secret Files.

• John Byrne confirmó que no seguirá con Jack Kirby's Fourth World más allá del nº20. Aparentemente, la revista pasará a consistir en sagas cerradas por distintos creadores, con Walt Simonson abriendo el juego. Atenti a Marvel, donde hay novedades sobre un futuro proyecto de Byrne.

• Parece una joda, pero Grant Morrison y John McCrea están preparando un número de Scooby Doo para la línea Cartoon Network de la DC. Basta para mí, basta para todos!

• Bob Layton está escribiendo una miniserie de seis capítulos, dibujada por Dick Giordano, que servirá para relanzar una vez más a los personajes que alguna vez fueran de la Charlton. La cosa estará lista para mediados del '98 y presentará un nuevo Peacemaker, una remozada Nightshade, una nueva Bichonave para Beetle y una aparición de la JLA, para vender un par de numeritos más.

• Se vino la poda de fin de año: Xero cierra en su nº12, The Man Called A.X termina en el nº8 y Sovereign Seven llega a su fin en el nº36. Chris Claremont sigue robando, pero en Marvel.

• Algunos personajes que pronto tendrán su Secret Files son Starman, la Familia Superman (Steel, Superboy y Supergirl), y Green Lantern. Para más adelante, puede andar un Familia Batman, con Robin, Nightwing, Azrael y Catwoman.

• Las ventas de Flash se vienen cayendo a lo bestia y DC cree haber encontrado al culpable. Patada en el tujes a Paul Ryan, y a buscar un dibujante con onda manga, que es lo que piden los pibes! Por ahora, parece que el laburo recayó en Pop Mhan, que debutaría en el nº139.

• Se viene la Lobo nº50 y el Main Man sale a repartir palos por todo el Universo DC. Alan Grant enfrentará al guarro de la galaxia con Starman, la Legión, la JLA, Sovereign Seven y hasta los New Gods. Frag ya!

• Y hablando de la querida Bruja Grant, está haciendo lo imposible para lograr que DC le dé luz verde a una serie regular del genial Anarky, que dibujaría nada menos que Norm Breyfogle. Díganle que sí, viejo!

• Devin Grayson, el guionista de Catwoman, está preparando una miniserie de cuatro partes protagonizada por Arsenal, con Black Canary y Connor (muchísima chapa) Hawke como obvios invitados. El dibujante será el ascendente Rick Mays.

VERTIGO

• En Febrero llega Witchcraft: Le Terreur, esperada secuela de la miniserie del '93, otra vez escrita por James Robinson. Esta vez, en vez de tres dibujantes hay uno, Vince Locke.

• Algo pasa entre DC y Neil Gaiman y tiene que ver con el 10º aniversario de Sandman. Hablamos con el prócer y nos dijo: "DC está barajando un montón de planes extraños. Por ahora creo que no conviene anunciar nada, pero la mano viene grossa y pronto se va a poder anunciar todo. Parte del problema consiste en decidir cuándo es el décimo aniversario, porque el nº1 de Sandman salió en Noviembre de 1988 con fecha de tapa de Enero 1989. Por ahí lo festejamos dos veces".

• Como ya anticipáramos, el guionista John Ney Rieber deja Books of Magic luego del nº50. El dibujante regular, Peter Gross, se hará cargo de los guiones.

IMAGE

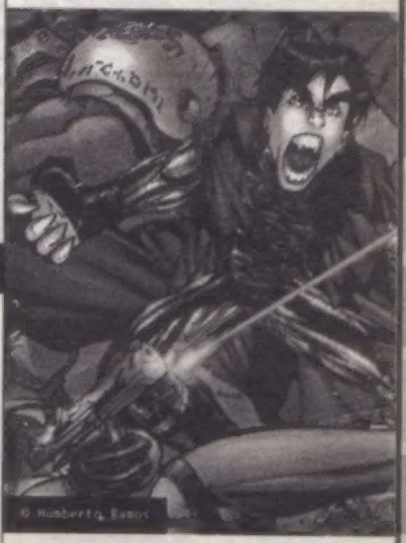
• WildStorm lanza una reedición de los dos primeros números de Divine Right en un sólo tomito (onda los reprints de Witchblade y Darkness), pero con diálogos más fuertes que harán a esta versión Sugerida para Lectores Maduros. ¿A quién se la quieren vender?

• La línea mística de Top Cow ya sufrió su primera baja. Las ventas aflojaron rápido y Arcanum, el título de Brandon Peterson, cierra en el nº8. Pero, por favor, no vuelvan con Cyberforce...

• En Febrero se larga The New Adventures of Abraham Lincoln, 130 páginas realizadas por Scott (Understanding Comics) McCloud y su computadora que prometen volarle el cráneo a cualquier fan con paladar más o menos refinado. Lo quiero ya!

• Siguen los cambios en los equipos creativos de WildStorm. Tom Raney queda como nuevo dibujante de DV8 y Brian Hitch reemplaza a Oscar Jiménez en StormWatch. También se anuncia una miniserie de Gen12 que resolverá varios plots colgados de Team 7. Escribe Brandon Choi y dibuja Michael Ryan. Finalmente, algunos creadores que ya están trabajando en nuevas sagas para Gen13 Bootleg son Kevin Altieri, los veteranos Jim Shooter y Jim Starlin y los verduleros Ben Raab y John Cassaday.

• Erik Larsen sigue revelando de a poco lo que será el team-up entre Savage Dragon y Superman. Ya se sabe que serán dos capítulos y que ambos paladines enfrentarán a Luthor y al Círculo Vicioso de Chicago. Se anticipa mucha masa y de la buena.



© Humberto Ramos

• Jim Valentino deja A Touch of Silver en el nº6 y promete retomarla pronto. Mientras tanto, está concentrado en Altered Image, una saga de tres números que escribe y dibuja, en la que aparecerán muchísimos personajes de la editorial. El primer número será una especie de Justice League Imagesca (con Spawn, Dragon, Witchblade, the Maxx y familia), el segundo será una onda Amalgam y el tercero se centrará en las versiones medievales de los personajes actuales. Despiértenme cuando termine.

• Tug & Buster, la fabulosa serie de Marc (¿Se acuerdan de mí? Yo dibujaba Sandman) Hempel se suma a Image y para celebrarlo, sale un libro de 176 páginas recopilando los primeros seis números de la serie. Si no los tenés, tirate de cabeza, porque es glorioso.

• Michael Turner, el dibujante de Witchblade, lanza pronto una nueva serie íntegramente creada por él y llamada Fathom. En Top Cow aseguran que Turner no dejará de dibujar el título que lo hizo famoso.

• Otros dibujantes muy taquilleros que crean sus propias series son Scott Campbell (con su Danger Girl), Humberto Ramos (con su Crimson, que será escrita por Brian Augustyn) y Joe Madureira (con su Battle Chasers). Las tres series formarán una nueva sub-línea en WildStorm, llamada Cliffhanger. ¿Se viene un nuevo Image dentro de Image?

MARVEL

• Los capo-capo de Marvel decidieron volver a someter al Comics Code Authority absolutamente toda su línea de publicaciones, a pesar de la resistencia de Bob Harras. Las primeras víctimas de esta movida fueron Warren Ellis y Ariel Olivetti cuya serie Satana obviamente no puede obtener la aprobación del ente censor. Ellis se negó a modificar sus guiones y Marvel canceló la serie aún antes de lanzarla, con dos números ya dibujados por Ariel quien, por lo menos, recibió su paga como si Satana se hubiese publicado.

• Felizmente, se confirmó el regreso de Thor en una nueva serie mensual dibujada por John Romita Jr.. No tan felizmente (porque cuando escribe para otros suele dar pena) el guionista será Dan Jurgens. Con un poco de suerte, antes de mitad de año sale el nº1. Jurgens también está escribiendo una miniserie de Iron Fist.

• Para la primavera yanki se viene una serie muy interesante: Marvel Universe, una colección de sagas autoconclusivas narrando eventos clave de la historia marveliana anteriores al nº1 de Fantastic Four. El guionista será Roger Stern, quien trabajará con dibujantes rotativos y los distintos arcos irán desde el origen de Hydra hasta la época de los cowboys, con mucha Golden Age en el medio. Atenti!

• Parece que a Steven Seagle le gustó esto de escribir Uncanny X-Men y todo indica que se quedará en la serie más allá de la saga en curso. El que no se banca más es James Robinson, que deja a Cable en manos de un tal Joe Casey. Generation X consiguió dibujante fijo, Terry Dodson, que se incorpora en el nº37 ó 38.

• Como en Enero se estrena la peli, Marvel lanza en Febrero una nueva serie de Blade, esta vez por Don McGregor y Brian Hagan. Para cebar a la muchachada, Blade comparte cartel con Spidey en la Marvel Team-Up de Enero.

• Kurt Busiek está trabajando en un especial de Untold Tales of Spider-Man. El dibujo corre por cuenta de Neil Vokes y la historia contará el primer encuentro entre Spidey y el Doctor Strange. Y hablando del Tordo, ¿será cierto que Neil Gaiman está a punto de firmar contrato con Marvel para relanzarlo en su propia serie?

• En medio del bolonki empresarial generado por la quiebra, Marvel sigue contratando gente. El recordado Michael Golden es ahora Director de Arte, el popular Mark Waid entró como Editor Consultor y hay un nuevo Vice Presidente/ Director Editorial. No sé si lo ubican, un tal Chris Claremont...

• Warren Ellis deja a Wolverine tras el nº122. Tom DeFalco y Denys Cowan tienen a su cargo los nºs 123 y 124, mientras que el nº125 (especial y gordito) marca el regreso de (adivinaron) Chris Claremont.

• Finiquitada la rosca con Jim Lee, ahora se comenta que Marvel podría entregar un puñado de series a Joe Quesada y Jimmy Palmiotti, los muchachos de Event, pero sin sacar a los personajes de la continuidad oficial. Dicen que, si esto sale, Joe y Jimmy lo tienen parlado a Kevin (Mallrats, Clerks) Smith para que escriba Daredevil.

• Bart Sears está trabajando en una miniserie de Conan escrita por él mismo. Ben Raab y John Cassaday preparan para Marzo una nueva saguita de dos partes de X-Men/Alpha Flight. Shon Bury y Cary Nord traen de regreso a los Micronauts en Marzo o Abril. Glenn Greenberg y Patrick Oliffe trabajan en una miniserie de Drácula para mitad de año. Tom Lyle escribe y dibuja una saga de cuatro números de Warlock, también para mitad de año.

• Otros proyectos son un one-shot de Strange Tales, con Cloak & Dagger (por Mike Baron) y Gargoyle (por J.M.DeMatteis y Mark Badger); la miniserie de los Lightning Rods (ex-Great Lake Avengers, ahora filial de los Thunderbolts); otro regreso de los Guardians of the Galaxy, aún sin equipo creativo; una miniserie de Union Jack, personaje de la Golden Age; Sunset Riders, una de los héroes Western de la Marvel, escrita por John Ostrander y una nueva miniserie de Nick Fury, que pronto reaparecerá explicando cómo en realidad no murió.

• Tom Peyer deja Quicksilver y, a partir del nº7, lo reemplaza John Ostrander. La idea es crear un gran climax en el nº12 y resolverlo en el anual que Pietro compartirá con los Heroes for Hire.

• Otra serie que se queda sin equipo es Ka-Zar, ya que Mark Waid y Andy Kubert se van tras el nº14. Waid y su compañero Ron Garney co-escribirán un nuevo título del Captain America (en onda Legends of Dark Knight) que recorrerá distintas épocas de la vida del Capi, con artistas rotativos.

• Guarda que se viene la trova rosarina! Ya comentamos algunos trabajos de Eduardo Risso para DC y Dark Horse y ahora Leo Fernández debuta en Marvel con el nº106 de What If... y Marcelo Frusin hace lo propio con el nº18 de X-Men Unlimited.

• John Byrne vuelve a Marvel y ya está preparando 12 números de algo que podría llamarse Spider-Man: Year One, un recuento del primer año de Peter como el lanzarredes, similar a lo que hacía Busiek en Untold Tales..., pero con libertad para "reinterpretar" algunas cosillas de los guiones originales de Stan Lee.

• Y hablando de Spider-Man, luego de la saga Spider-Hunt, Peter Parker asumirá cuatro identidades distintas (?!). Esto será así durante unos meses y luego, si alguna de estas identidades cobra chapa, podría seguir en su propia serie. Pero... esto yo ya lo leí en 1993. Creo que se llamaba Reign of the Supermen, no?

• Finalmente, para los cebados de Star Trek, Marvel prepara un número de Starfleet Academy íntegramente escrito en klingon, un especial con la onda de la vieja serie animada y un nuevo crossover con los X-Men, esta vez protagonizado por la tripulación de la Next Generation.

OTRAS

• Oni Press larga muy pronto Oni Double Feature, una revista mensual con dos historias por número. Una de ellas será protagonizada por Jay y Silent Bob (personajes de las exitosas películas Clerks y Chasing Amy), escrita por Kevin Smith y dibujada nada menos que por Matt Wagner. La segunda historia estará a cargo de los increíbles Hermanos Pander y Evan dorkin dibujará a los gloriosos Milk & Cheese en las contratapas. Muy interesante!

• En Febrero es Beto Hernández quien retoma a sus personajes de Love & Rockets. Fantagraphics lanza el nº1 de Luba, donde la sheriff de Palomar compartirá cartel con otros personajes de la archi-galardonada saga de este gran creador.

• Crimson Plague, la serie creada y realizada por George Pérez para la editorial Event, vendió muy poco y se suspende indefinidamente tras el nº2. Lástima, porque no estaba mal.

• Harris reedita Vampirella: Blood Lust, la miniserie de James Robinson y Joe Jusko, en un librito cuya versión tapa dura incluirá un prólogo especialmente ilustrado por Jusko. Mientras tanto, la serie regular inicia en Febrero su segundo arco (siempre escrita por Grant Morrison y Mark Millar y dibujada por Amanda Conner) y Pantha se prepara vuelve en una miniserie a cargo de Mark Texeira con un arte que -asegurannatará del infarto a más de cuatro.

• Acclaim cancela Trinity Angels (la de Kevin Maguire) en el nº12, le da laburo a otro rosarino, Axel Giménez (que empieza a dibujar Magnus desde el número de Enero) y cambia a Brian Augustyn por Dwayne McDuffie como guionista de X-O Manowar en el nº17. El número despedida de Augustyn lo dibuja Bart Sears.

• El autor más exitoso de Acclaim, Christopher (Quantum & Woody) Priest prepara una miniserie de seis partes llamada Concrete Jungle: Legend of the Black Lion, y un especial titulado Haedus: The Adventures of Vincent Van Goat, obviamente protagonizado por el genial chivo de Quantum y Woody.

• Se viene la Frank Frazetta Fantasy Illustrated, una revista trimestral de 100 páginas, con comics de los más importantes autores de fantasía y tapas del prócer. Entre el elenco están Richard Corben, Wendy y Richard Pini, Tony Daniel, Joe Jusko, Joe Madureira, Moebius, Tony Harris y los Hermanos Hildebrandt, entre otros. Eeepa!

FANZINES

POR ANDRÉS ACCORSI Y HERNÁN BOTTICELLI

Como era lógico suponer, Fantabaires motivó una nueva explosión de fanzines y muchos de los que llevaban varios meses sin salir volvieron a la carga. También estamos incluyendo de a poco a varias publicaciones alternativas cuyo formato y calidad de impresión son idénticas a las de las revistas profesionales, pero están hechas por fans, o cuentan con una distribución muy limitada.

Banzai! La venganza final

Salió el especial del sacado Kamikaze, a cargo de su creador. La revista presenta los números 3 y 4 con el final de la primera saga de Kamikaze. Nuestro antihéroe amigo ha sido víctima de una trampa y es condenado a muerte. Obviamente, buscará la forma de zafar y así garantizarnos gratos momentos pletóricos de descontrol, tripas, tiro, lío, cocha golda y humor. El dibujo de Sebastián Ramseg sigue creciendo en calidad y fuerza, y es destacable la variedad de estilos. La tapa es espectacular y la edición está muy cuidada. Por dos pesitos te podés arrojar junto a Kamikaze a este mar de aventuras que se llama historieta. (H.B.)

Trekkers a todo trapo

Si te cebás con cualquiera de las series de Star Trek y querés bochas de información sobre el universo de Gene Roddenberry, Warp 10 es la revista para vos. Publicada por el club de fans Cuadrante Argentina (o sea, los que no chorean a los socios) la Warp 10 trae notas, reportajes, chismes, fotos, guías de episodios, guías de merchandising y todo lo que el auténtico cebado Trek necesita saber. Prosperidad y larga vida a esta atractiva propuesta. (A.A.)

Alter ego no es un clon

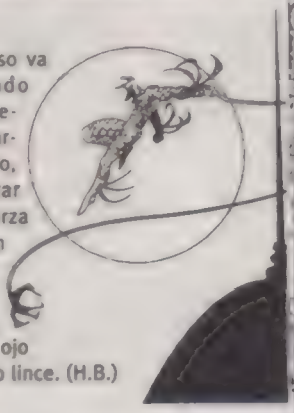
Alter Ego es un fanzine de información bien hecho por Rodrigo Díaz, Martín Casanova y Mel, con una historieta de onda mística a cargo de Casanova y Migliori y excelentes ilustraciones de Draco y los Melli Fiumara. Hay notas sobre Superman, Heroes Reborn, Garth Ennis, X-Men y una plétora de información. Las notas están bien desarrolladas y la entrevista a Leo Manco es ágil y divertida. Lo único que empaña un poco el nivel de la revista es la impresión, que desvirtúa un poco la calidad de las ilustraciones y los dibujos. Ya sabés: por dos pesitos poder tener tu propio alter ego. (H.B.)

A los guadañazos limpios

Desde La Plata viene avanzando Guadaña Force, 24 páginas que mezclan la aventura típica de superhéroes con una catarata de chistes muy copados, que van desde lo más sutil a lo más guanaco. Entre el equipo de autores hay algunos nombres conocidos para los que siguen los Correos de Comiqueando (Roberto Pérez Escalá y Facundo Velilla) y el resultado de esta mezcolanza es realmente muy atractivo. Brillantes las rimas en joda al lado de los numeritos! Guadaña Force vale dos pesos, viene con tapa a color y no sabemos si se consigue en Capital. Fuerza, Guadaña! (A.A.)

EL LINCE TE VE

Nos llegó el nº1 de Lince, el nuevo héroe argento. En una historia sólida y creativa (que no tiene nada que envidiarle al grueso de la producción yanki), Silvio Rouco y David Veloso nos cuentan el amargo y vertiginoso origen del Lince. El guión tiene más de un giro atractivo y el dibujo de Veloso va evolucionando sorprendentemente a lo largo del número, hasta lograr una gran fuerza y soltura en las últimas páginas. Por $ 1,50, le podés echar el ojo a este heroico lince. (H.B.)



A VOLAR CON ALAS

Con un formato, quizás, más pequeño que los que tienen que ver con las limitaciones propias del underground, esta revista presenta 70 páginas con varias historias de tres creadores: Lorena Bogni, Mirian Salinas y Andrés Cuenca. Las tendencias van variando según los temas y abarcando un espectro muy amplio, pero lo realmente destacable es el dibujo de Cuenca, que tiene potencial para llegar muy lejos. Las Alas del poder te están desplegando. Por sólo dos pesos te podés subir a este vuelo por los mundos de la imaginación. (A.A.)

Y TAMBIEN SALIERON

Aspid nº2: La mega-revista cordobesa logró lo imposible: superar con creces un espectacular primer número. Impresionante lo de Fernando González, Villarruel, Fernando Amor y la barra y muy grosso el reportaje a Ariel Olivetti. Un lujo comiquero que ojalá se extienda por todo el país.

CFS Fanzine nº7: El Club de Fans de los Superhéroes sigue editando su boletín, bastante más prolijo que los números anteriores. Lo único MUY desubicado es la nota sobre Ayrton Senna(!?).

Asesinos nº2: Los personajes de Sebastián Ballesteros y Gonzalo Norverto avanzan a los tiros por una violenta e intrincada saga llena de diálogos muy graciosos y unos cuantos chistes internos, algunos de difícil comprensión. El dibujo de Ballesteros está bueno, pero se extraña al glorioso Dr.Crane.

Catzole nº11: 100 páginas y tapas a color para esta nueva y poderosa edición de Catzole. Lo más interesante: Aprea, Rovella, Sanz y la incorporación de Federico Pazos.

Cráneo nº1: La Escuela Argentina de Historieta editó una muy linda revistita con trabajos de los docentes que trabajan ahí. Dani the O, Juan Zanotto y Carlos Albiac muestran algunas cosas de las que le enseñan a sus alumnos con historietas muy interesantes. Buscalo.

La Quimera nº2: Nahuel Rando y Juan Martín Castro siguen experimentando y mejorando de a poco, con historias de onda fantasía urbana y algo de cyberpunk.

Megaultra Fanzine Comics nº7: Otro número de 100 páginas, donde las notas ya son lo de menos, ya que trae una sobredosis de historietas, varias de ellas muy interesantes. Atenti a los trabajos de Vera, Baldó, Ballesteros y a Bulgan Bator, una serie que viene mejorando.

Rappaz Hood nº3: Se acerca el final de la violenta saga urbana de Rubén Goñi, con un dibujo que no para de mejorar. Muy recomendable.

Buitre nº2: Ya sin Abel Saidman, Larreategui y Guaragna siguen con las aventuras de este sombrío personaje en un comic-book muy pero muy cuidado. La narrativa es, por momentos, un poquito confusa, pero la historia se disfruta a pleno. Aguante!

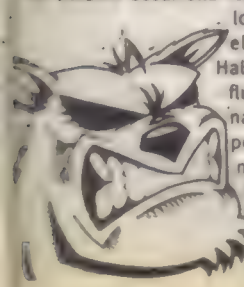
Extraño Cameyo nº5: Este fanzine sigue sorprendiendo con su excelente calidad. Autores como Angel Mosquito o Jok ya han demostrado un nivel más que profesional y otros como Fermín o Lec prometen pegar el salto. Felicitaciones!

¡Morón, Morón, Qué Grande Sos!

Si existiera el premio al Mejor Fanzine de 1997, sin duda se lo llevaría Morón Suburbio, esta magnífica colección de historias a cargo de Angel Mosquito. Breccia, Fontanarrosa, Tarantino y García Márquez se entremezclan en un mundo entre descargado y onírico, lleno de historias que gambetean los lugares comunes y de personajes que no se olvidan fácilmente. Morón Suburbio es un ejemplo en todo sentido (guión, dibujo, presentación, impresión...) vale apenas un peso y no puede faltar en la colección de ningún comiquero al que le interese la historieta argentina. Realmente fabuloso. (A.A.)

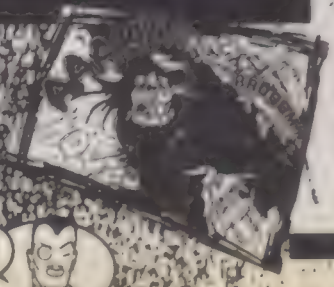
¡En Kaos no hacemos Prrrr...!

Salió el nº1 de Kaos! Comics, un fanzine compuesto por cuatro historietas que combinan agradablemente el humor, los héroes y la aventura. Biotech, de Mauro Serafini, nos presenta una Buenos Aires futurista y varios enigmas que nos dejan con ganas. Escuadrón Halloween, también de Mauro, cuenta el enfrentamiento entre un bizarro trío de héroes, un ladrón y Mariana Nannis. Buseca, de Pablo Larsen y Mauro, muestra el delirante origen del superhéroe vernáculo homónimo. Y la última un chiste sobre la Abejita Maya. Mauro Serafini desarrolla varios estilos, entre los que se destaca el de Escuadrón Halloween, muy influenciado por Fernando Calvi. Por un pesito podés sumergirte en este Kaos creativo y hacerle pito catalán a Control. (H.B.)



Kuntur en Kombate

Un nuevo comic-book independiente es Kuntur, editado y escrito por Christian Gossweiler y dibujado por Diego Paredes. El primer número recorre algunos de los tópicos ya muy gastados del género (tortura poderosa de origen místico/aborigen perseguida por [illegible] y el dibujo de Paredes no chocha las cinco aquí como en los mejores de España y Argentina dibujando en Alemania. Sin embargo, algunas pinceladas de la historia y la generalidad de la publicación alcanzan para pasar los $ 2,50 y para esperar con el próximo número, a ver hasta dónde progresan los autores. (A.A.)



AGENDA ARGENTA

FANTABAIRES '97: LA LEYENDA CONTINUA

Como ustedes saben Comiqueando no cubre eventos que ya hayan pasado, porque no tiene sentido decirles "Estuvo bárbaro, lástima que no hayan ido".

En este caso, vamos a hablar de Fantabaires porque sabemos que TODOS ustedes estuvieron ahí (inclusive muchísimos chicos del Interior que con gran esfuerzo se acercaron hasta el Centro Cultural Borges a apoyar el evento). Y si no fuiste, alpiste.

Más que nada, en este espacio queremos agradecer a los cientos de artistas argentinos que fueron con la mejor onda a charlar con el público, con sus amigos y a dibujar y firmar en algunos casos.

Cabe destacar la ausencia de Robin Wood, prometido por la "editorial" Comic Press, que, como ya es costumbre, faltó a su palabra. Por otro lado, nos cayó del cielo un invitado que estaba de paso por Brasil y se tiró un lance a Buenos Aires. Se trata ni más ni menos que de Jerry Robinson, el creador del Joker y Robin, el segundo dibujante de Batman, allá por 1940. Cuando me avisaron que en la puerta estaba Jerry Robinson, pensé que me estaban cargando. Yo creía que estaba muerto, el pobre, pero ahí estaba el viejito con toda la buena onda y hasta firmó y dibujó Batmans Robinson, Adam West y Adam West juntos. Batmanbie

También se sumaron a último momento dos artistas argentinos que hacía mucho no estaban en Baires, Jorge Zaffino (guionista de Sister Dimpen y El Sueño de Malka) y Oscar Zárate, el que dibujara el Small Killing con guión de Alan Moore.

Muchos saben que Fantabaires fue tapa de Clarín, que la venida de Adam West nos puso en boca de todos los medios, generando un entusiasmo impensado, al punto de nuevamente, sobrepasar las expectativas de los organizadores. Y, como muchos sospecharán, con esto queda sustentada la base para que Fantabaires siga -vuestro apoyo mediante- por unos cuantos años más, cada vez más grande y mejor. Desde ya, nos vemos en Fantabaires '98. **(D.A.)**

Lucas Varela

FANS A MIL

Se formó hace poquito Trulalá, un club de fans de los personajes del maestro García Ferré. Los trulalenses se están reuniendo sábado por medio en el Parque Rivadavia y juntando muchísimo material (comics, videos, discos, etc.) de Hijitus, Larguirucho y familia. Si te querés sumar, podés llamar a Jonathan al 461-1946.

Y además está en proceso de formación un fan club muy copado, al cual Comiqueando adhiere en un 100%, que pretende abarcar a los cebados ya no sólo de los superhéroes sino del comic en general. La agrupación todavía no tiene nombre, pero sí actividades confirmadas. Atenti, que el sábado 10 de Enero a partir de las 17 hs. se van a reunir frente al local de Entelequia en el Paseo del Sol (al costadito del Alto Palermo) para una charla abierta de la que participarán también Quique Alcatena y Andrés (me anoto en todas). Ac corsi, con entrada libre y gratarola. Para asociarte o pedir más información, podés llamar a Daniel al 204-5212. Vamos todos! **(Mr.M.)**

Pantallazos

por Mr.Master

MARVEL VA Y VIENE

El rodaje de la película de Hulk, originalmente pautado para Enero, ahora se postergó para Abril. Lo que comienza en Enero es la realización de los efectos visuales computarizados y de los maquillajes especiales que requiere el film. En cuanto al elenco, están contratados Gregory Sporleder (interpreta a un tal Novak, el principal villano de la película) y Lynn Red Williams, que interpreta a un convicto que -expuesto a los rayos gamma- muta en una extraña combinación de hombre, hormiga y escarabajo. Todavía no se sabe quién obtendrá el papel de Bruce Banner, pero se menciona insistentemente a Johnny Depp.

De todos modos, Hulk es la única película de Marvel que sigue en carrera. Debido a todo el despelote infernal de accionistas, juicios y licencias que se armó a partir de la quiebra de Marvel, la sub-empresa que dirige Stan Lee, Marvel Studios, informó que todos los proyectos están suspendidos indefinidamente.

La tan esperada película de los X-Men recibió luz roja justo después de que Ed Solomon (el guionista de Men in Black) entregara el que hasta ahora es el guión definitivo. También hay confirmado un director, Brian Singer, quien espera que todo se solucione pronto para poner manos a la obra. Singer ya está presionando para que se le otorgue a Angela Bassett el papel de Storm y a Patrick Stewart el papel del Profesor Xavier. Pero tranqui, que para eso falta mucho.

Otro guión que se había encargado y ahora se fue al freezer es el de Captain America, cuyo largometraje será el primero producido íntegramente por Marvel Studios. Todo eso, cuando pase el temblor.

Mientras tanto, el Capi lustra el escudo, porque para Septiembre de 1998 debuta en su propia serie de dibujos animados, producida por Saban Entertainment para la Fox. El capo de la movida es Will Meugniot (uno de los cerebros detrás de la serie de X-Men) y, según parece, la serie estará ambientada en la Segunda Guerra Mundial. Dicen los que saben que el lanzamiento de Marvel/Saban/Fox para el '99 será la serie animada de los Avengers. ¿Será posible que nos den tamaña alegría?

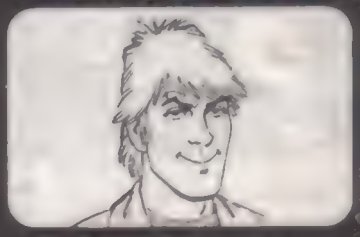
LOS MAS GRANDES DEL MUNDO

La trilogía animada de Superman y Batman conocida como World's Finest (la que vimos en Fantabaires) rompió todo en los EEUU. El canal Kid's WB logró nada menos que 4.1 puntos de rating y el 16% de la audiencia entre el público infantil, la medición más alta en la historia del canal. Con respecto al año pasado, Kid's WB levantó su audiencia en un 40 %. ¿Qué tal?

POSTAS Y PROYECTOS

⊙ Andan batiendo por ahí que Dreamworks, (la mega-empresa de Spielberg, Geffen y familia), compró los derechos para una película animada de Ash. Hasta ahí, todo bien, pero ¿será cierto que Katsuhiro Otomo, creador y director de Akira, está por firmar para dirigirla? Vel pala cleel.

⊙ La cosa todavía no pasó de un piloto, pero hay onda para traer a las pantallas argentas la serie de Pepe Sánchez, el glorioso personaje de Robin Wood y Carlos Vogt. El rol protagonico recayó en Federico D'Elia (el Chino en Poliladron y Luis Lossi en Carola Casini) y parece que la propuesta gustó mucho en las oficinas del multimedio America. A ver qué pasa.

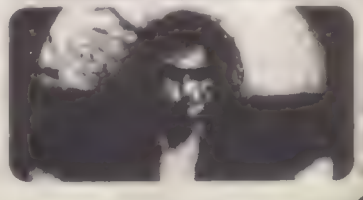


⊙ El departamento fílmico de la Warner contactó a Steven Seagle, guionista y co-creador de la vertiguesca House of Secrets, para que escriba un guión cinematográfico basado en su comic-book. A un elenco todavía no veremos, la Warner agregará lo último en materia de efectos especiales para dar vida a los jueces que habitan la ominosa mansión. Me gusta!

EL CUERVO SE VA AL CIELO

La productora Polygram Television compró los derechos para realizar una serie de TV basada en The Crow. Programada para fines del '98, la serie se titula Stairways to Heaven (Escalera al Cielo) y larga con una primera temporada de 22 episodios de una hora. Con mucha menos violencia que los comics y con un mensaje de esperanza y de fé en el amor (falta la banda de sonido a cargo de Palito Ortega), la serie narrará cada semana un acto bondadoso del resucitado Eric Draven, que lo irá acercando de a poco al Cielo, donde eventualmente se reencontrará con su finada novia Shelly, que lo guía a modo de angel guardián durante sus andanzas terrenales. Guuchi!

Y finalmente, se viene una tercera película, también producida por Edward Pressman, dirigida por Rob Zombie (músico de la banda White Zombie) y titulada The Crow 2037. Cartón lleno.



JUEGOS DE ROL

CARDS

MUÑECOS

HORROR

EROTISMO

MAGIC

JAZZ

ENCONTRÁ TODO EN

ENTELEQUIA

POSTERS

SCI-FI

CINE

COMICS

ROCK

1

Talcahuano 470
371-0886
De 10 a 20

2

Juramento 2584
788-4521
De 10 a 20

3

Arenales 3337
Paseo del Sol
Local 6
825-1799
De 10 a 20

ENVIOS AL INTERIOR

SUSCRIPCIONES

VENTAS POR MAYOR

por Diego Accorsi

EN LOS YA LEGENDARIOS NÚMEROS 5 Y 8 DE COMIQUEANDO HEMOS HABLADO DE ESTE DIABÓLICO PERSONAJE. YA HASTA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE LA GILADA NO COMFOUERA ESTÁN SOBREVOLANDO EL TEMA, ASÍ QUE TODOS SABEMOS MÁS O MENOS CÓMO VIENE LA MANO. PERO AGARRENSE PORQUE VAMOS A RECORRER MÁS DE CINCO AÑOS DE LA HISTORIA DEL PERSONAJE QUE LE CAMBIÓ LA CARA AL COMIC YANKI Y ESTÁ CLAVADO ENTRE LAS CINCO REVISTAS QUE MÁS VENDEN DESDE SU APARICIÓN. ENTONCES SIN MÁS PREÁMBULOS, SUMERJÁMONOS EN LO PROFUNDO DEL INFIERNO Y DISFRUTEMOS DE LA...

VIDA Y MUERTE DE SPAWN

Todas las ilustraciones son © Todd Mc Farlane

BUENOS MUCHACHOS

Al Simmons nació en el seno de una familia tipo clase media, en un tranquilo barrio en las afueras de Pittsburgh. Creció como cualquier otro chico, escuela, deportes, todo eso. Pero su característica personal era que no le gustaba perder a nada. No se metía en una discusión a no ser que supiera que la iba a ganar. Hacía cualquier cosa con tal de ganar. De la secundaria pasó a la universidad, donde fue reclutado por la CIA. Como parte del trabajo se unió al ejército y empezó a escalar rangos con facilidad hasta llegar a la guardia de elite del presidente. Cuando salvó al jefe de estado de la muerte en un atentado, Al fue nombrado Teniente Coronel. Su entrenamiento como comando, ninja y asesino, sus habilidades y su aptitud para aprender, llamaron la atención de Jason Broderick Wynn, jefe de la United States Security Group, organización que incluye a la CIA, y otras siglas de temer. Wynn tomó a Al como su proyecto personal y lo metió en la comunidad de Inteligencia, haciéndole creer que todas las misiones que hacía eran por el bien del país. Cuanto más sangrientas y difíciles de explicar se volvían las misiones, más desconfiaba y cuestionaba Simmons, hasta que Wynn se cansó. En la novena misión, dos agentes que acompañaban a Al (Chapel y Priest) le dispararon con sus lásers hasta dejarlo

quemado e irreconocible, a pedido de Wynn. Fue enterrado en el Cementerio Nacional de Arlington, con su ataúd envuelto en la bandera americana y la prensa cubriendo el evento.

Wanda Blake se quedó a vivir con su abuela en New York, y siguió abogacía en la Universidad de Columbia. De ahí, se convirtió en la asistente de un congresal y en una cena de recaudación de fondos conoció al hombre de su vida: entre la guardia presidencial estaba Al Simmons, recientemente ascendido a Teniente Coronel por su valentía. En menos de un año, Wanda se recibió y se casó con él. Al poco tiempo de que Al le confesara que su nuevo trabajo involucraba asesinatos, su marido va en misión a Bostwana para nunca más volver. Vivo, claro. Dedicada a obras de caridad para niños, Wanda fue aliviando su dolor gracias al mejor amigo de Al, Terry Fitzgerald, con quien se casaría a los pocos años.

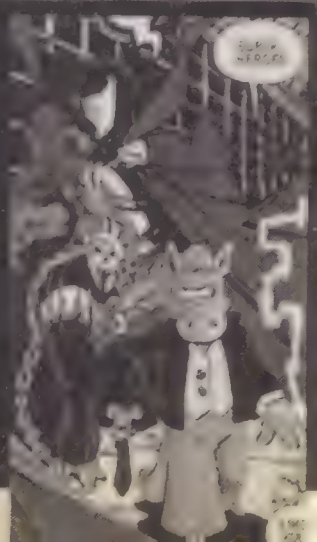
Ella rehizo su vida y con su nuevo marido pudo tener una hija, Cyan.

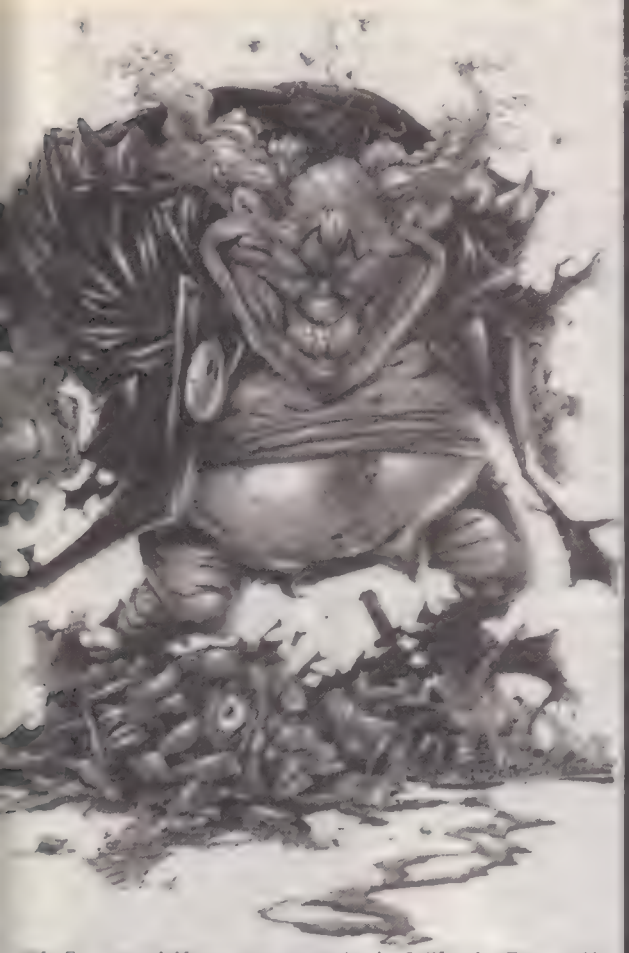
Terry Fritzgerald entra en la vida de Al Simmons como su profesor de inglés durante la Universidad. Luego, cinco diferentes agencias le ofrecerían trabajo y tras probar en el FBI, se pasó a la

LOS CUATRO GRANDES DEL BUEN COMIC

A los pocos meses de empezar la revista, McFarlane ya se daba cuenta de una falencia que sufriría Image a lo largo de toda su existencia; aparte de los dibujos, hacían falta guiones. Ni lerdo ni perezoso, el talentoso canadiense contactó a cuatro guionistas de primera línea y les repartió temas, dándoles total libertad. Alan "Watchmen" Moore se encargaría del Infierno, Dante "Cerebus" Sim del Purgatorio, a Neil "Sandman" Gaiman le tocaba el Cielo y a Frank "Dark Knight" Miller el regreso a casa. Pavada de equipo. Por supuesto, los tres primeros guionistas realizaron, sin hacer grandes guiones, las mejores historias [illegible] hasta el momento, mientras que [illegible] un sorete. [illegible] creó los diez niveles del Infierno, situó a Maleboigia en el 8 y mandó a Billy Kincaid a las huestes del Mal. Gaiman en el 9 trae la idea de Spawns a lo largo de todos los tiempos, mete al Medieval Spawn y a Angela, la caza-Spawns, junto a toda una concepción burocrática del Cielo muy buena. En el 10, Dave Sim disfrazado de Cerebus lleva a Mac, disfrazado de Spawn, a enfrentar el problema de los artistas que venden los derechos de sus personajes, en un número memorable

Otro gran guionista invitado fue Grant Morrison que sus los guiones de los números 16 al 18 no logra gran cosa, pero comparado con McFarlane





A. En una misión en una escuela de California, Terry y Al e reencontraron y se hicieron amigos inseparables y veci-os.

ESTOY HECHO UN DEMONIO

stá escrito que algún día llegará en la Tierra la gran bata-a entre el Cielo y el Infierno. Es la gran oportunidad del tal de dominar para siempre a la Humanidad, y para ganar ecesita más y más soldados en sus filas. Un terrible demo-o que habita el octavo nivel del Infierno se llama Malebol-pa y su mayor anhelo es destruir al Cielo y a Dios. Para ga-ar la batalla, Malebolgia viene elegiendo muy bien a sus enerales: los Hellspawns. Una vez por siglo, Malebolgia asta un poco de su escencia para revivir a un humano que enga maldad adentro y que se vaya nutriendo de más vio-encia y odio, que se entrene en todas las formas del Mal. ero lo que más le gusta a este demonio es divertirse a cos-a de sus nuevas creaciones; por eso, cuando encuentra un lma adecuada, le ofrece pactos injustos y lo disfruta. Cuan-o Al Simmons murió, fue directo al Infierno por su vida an-erior, y allí Malebolgia le vió pasta de Hellspawn. Viendo lo esesperado que estaba Al por volver con su esposa le pro-puso un pacto y, en lo que pareció un instante, Simmons staba de vuelta en la Tierra con algunos cambios.

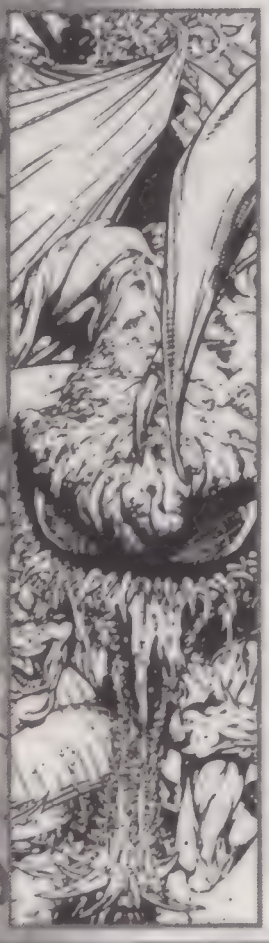
omo a Malebolgia le conviene tenerlo desorientado, su memoria empieza a regresarle parcialmente y fragmentada; cubre un extraño traje, en realidad un parásito neurosin-ente que lo protege y se nutre de su violencia; su cuerpo está tal cual el momento de su muerte, es decir, que-

SPAWN SE ANIMA A TODO

Como ya les contamos en varios Pantallazos, HBO y McFarlane Productions lanzaron el dibujo animado de Spawn que se estrenó en Mayo en Estados Unidos y resultó un golazo. Los primeros seis capítulos recuentan el drama de la vuelta de Al Simmons como Spawn, presentan a Violator, a Wynn y a Chapel, y giran en torno al psicópata asesino de niños Billy Kincaid. Mucho mejor que en los comics, esta historia presenta, aparte de una violencia desacostumbrada en el dibujo animado, escenas de sexo, minas en bolas y una animación magnífica. Muy buenas voces, una iluminación del carajo y por supuesto, ya lo podés conseguir en video, la versión adulta de 147 minutos y la apta, censurada hasta ocupar tan solo 90.

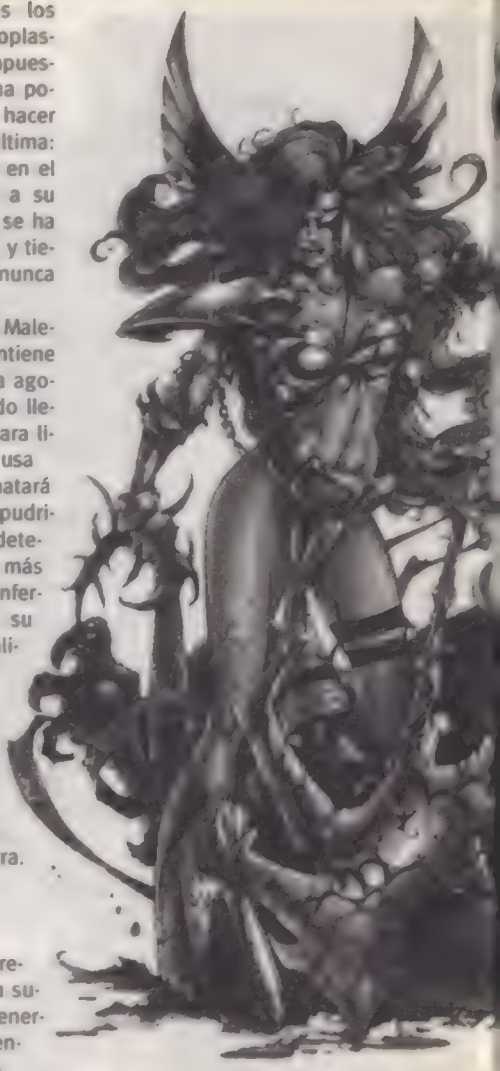
Chris Albretch, el presidente de la HBO ya confirmó nuevos capítulos de Spawn para nuestro otoño '98. Sii! Quiero más! Lo estoy deseando!

SPAWN



mado, irreconocible; como todos los Spawns, Al es una masa de psicoplasma, la materia con la que está compuesta todo en el Infierno, lleno de una poderosa energía con la que puede hacer virtualmente cualquier cosa. Y la última: el demonio envió a Al cinco años en el futuro, donde si bien puede ver a su mujer, ella ya ha rehecho su vida, se ha vuelto a casar con su mejor amigo, y tiene una hermosa hija, cosa que él nunca pudo darle.

Para joderlo aún más, el truco de Malebolgia es que la energía que mantiene "vivo" a Spawn es limitada y se va agotando a medida que la usa. Cuando llega a cero, vuelve al Averno listo para liderar las tropas infernales. Si no usa su poder, el Mal a su alrededor matará más gente inocente y su alma se pudrirá por indiferente; si lo usa para detener a los malvados, estos llenarán más rápido las vacantes en la Armada Infernal, y su lado violento acelerará su destrucción. Parece que no hay salida. Encima, Malebolgia manda para provocar a Spawn y obligarlo a actuar, a un demonio llamado Violator que constantemente tratará de destruir a Spawn y a sus seres queridos, poniéndolo también en contra de las fuerzas de seguridad de la Tierra.



LOS ENGENDROS DE MAC

Lo primero que hace Al en su regreso es ver a su esposa y empezar a sufrir porque el pacto era verla, no tenerla. Instalado en un callejón maloliente de Nueva York, encuentra amigos entre los homeless y decide vengarse de su asesino, Chapel, miembro de Youngblood, aunque no lo mata. Lo desfigura arrancándole la piel de acuerdo a la pintura en su cara.

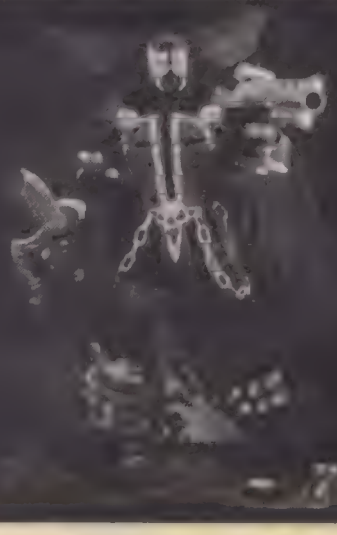
Después de su ida al Cielo y al Infierno con Angela, su traje queda deshecho, muy débil y aparece muy lejos de su ho-

JUGATE CON TODDY

Así como McFarlane se metió en los [illegible] mejor que muchos de esos", el caprichoso canadiense se cebó con los mu[illegible] cado dijo de nuevo "Yo puedo hacer muñecos mejor que todos esos". Y de nuevo lo logró. De la nada, sin transar con ninguna compañía juguetera lanzó en Septiembre de 1994 Todd Toys, su propia línea, luego rebautizada McFarlane Toys.

Empezó humildemente, con una línea que incluía a Spawn, Violator, Medie[illegible] y dos versiones, una [illegible] Manga Spawn, más una de Spawn the [illegible] la Todd McFarlane's Monsters, dos series de Total Chaos y dos ediciones de [illegible] Kiss.

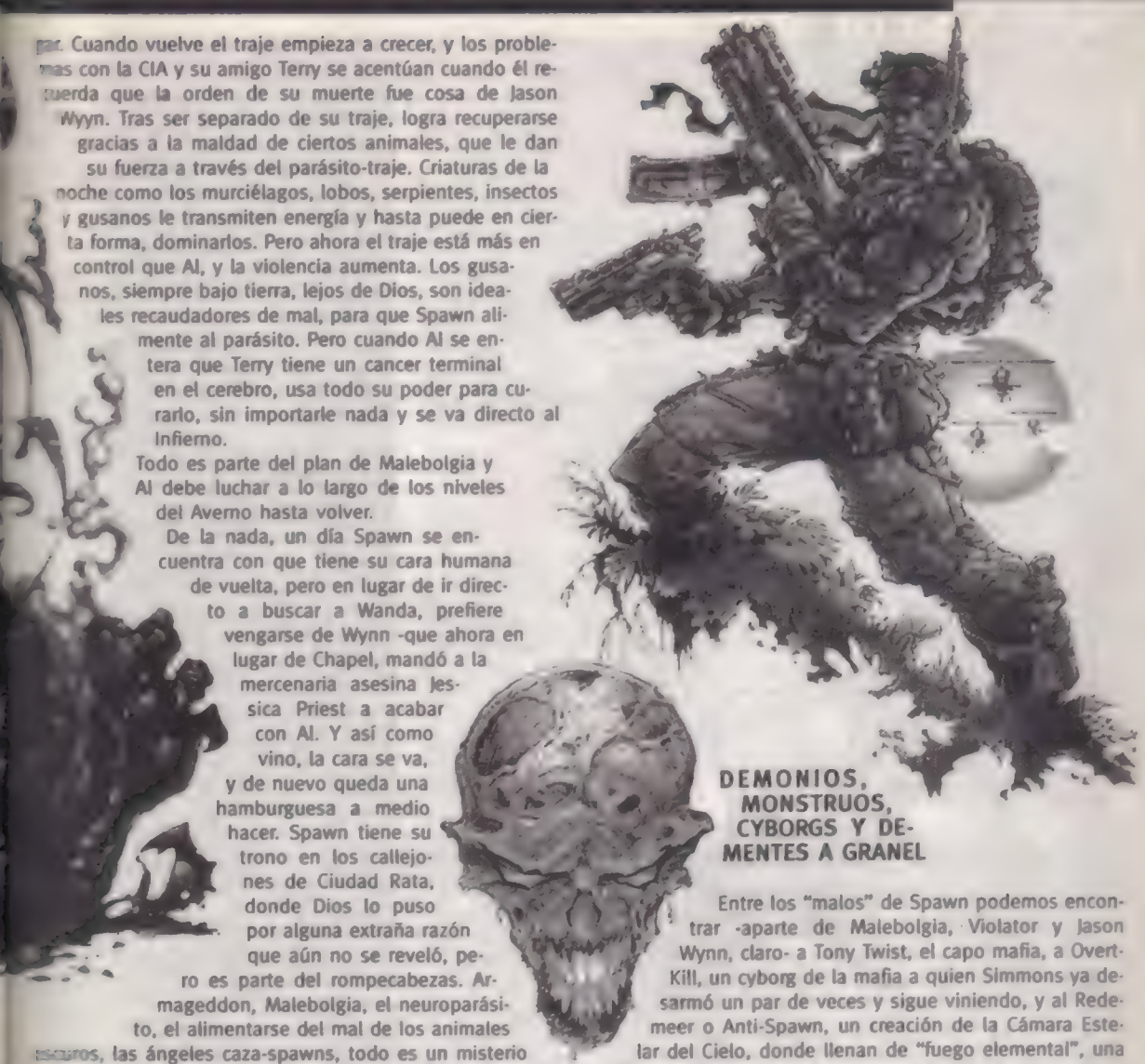
A medida que pasaban las series, fueron mejorando las esculturas, las articulaciones y el pintado, hasta llegar a muñecazos magníficos, con un sólo problema: el 70% de los personajes no existen más allá del muñeco. Que se le va'cer... Y para el 98 se vienen los muñecos de X-Files, Martes 13 y [illegible]



par. Cuando vuelve el traje empieza a crecer, y los problemas con la CIA y su amigo Terry se acentúan cuando él recuerda que la orden de su muerte fue cosa de Jason Wynn. Tras ser separado de su traje, logra recuperarse gracias a la maldad de ciertos animales, que le dan su fuerza a través del parásito-traje. Criaturas de la noche como los murciélagos, lobos, serpientes, insectos y gusanos le transmiten energía y hasta puede en cierta forma, dominarlos. Pero ahora el traje está más en control que Al, y la violencia aumenta. Los gusanos, siempre bajo tierra, lejos de Dios, son ideales recaudadores de mal, para que Spawn alimente al parásito. Pero cuando Al se entera que Terry tiene un cancer terminal en el cerebro, usa todo su poder para curarlo, sin importarle nada y se va directo al Infierno.

Todo es parte del plan de Malebolgia y Al debe luchar a lo largo de los niveles del Averno hasta volver.

De la nada, un día Spawn se encuentra con que tiene su cara humana de vuelta, pero en lugar de ir directo a buscar a Wanda, prefiere vengarse de Wynn -que ahora en lugar de Chapel, mandó a la mercenaria asesina Jessica Priest a acabar con Al. Y así como vino, la cara se va, y de nuevo queda una hamburguesa a medio hacer. Spawn tiene su trono en los callejones de Ciudad Rata, donde Dios lo puso por alguna extraña razón que aún no se reveló, pero es parte del rompecabezas. Armageddon, Malebolgia, el neuroparásito, el alimentarse del mal de los animales oscuros, las ángeles caza-spawns, todo es un misterio y un drama en la vida de este tortuoso super-héroe de los 90. feo como la mierda, poderoso como un demonio, violento como un monstruo pero enamorado como un salame.



DEMONIOS, MONSTRUOS, CYBORGS Y DEMENTES A GRANEL

Entre los "malos" de Spawn podemos encontrar -aparte de Malebolgia, Violator y Jason Wynn, claro- a Tony Twist, el capo mafia, a Overt-Kill, un cyborg de la mafia a quien Simmons ya desarmó un par de veces y sigue viniendo, y al Redemeer o Anti-Spawn, un creación de la Cámara Estelar del Cielo, donde llenan de "fuego elemental", una energía atómica, a un soldado del Señor. El primer elegido, Jason Wynn, fue desechado tras su fracaso contra Spawn, luego vino Phil Timper, quien ya enfrentó a Sim-

OTROS ENGENDROS

...e Mac dentro de Image saco al mercado en el 94 dos ...isticos (Boo! de Beau Smith y John Cleary y Bu... (Crew de Smith y Tom Harkins) y ambas fracasaro...

...e al exito de Spawn, el canadiense saco la minis... Violator (guion de Alan Moore y dibujos de Bart S...) ...do a la mafia y la familia demoniaca del Clown. Lu... Angela de Neil Gaiman y Greg Capullo, miniserie en la qu... Spawns y Al Simmons deben ayudarse mutuamente; d... y Brian Denham salio la abominable Violator vs. ..., y despues el barbado ingles presento junto a Tony Da... ...Historia entre partes de Spawn y ... ...Dead End. Tambien produjo de cada parte una ... Spawn/X-O, escrita por Alan Moore y ... por Scott Clark donde, en el futuro, Lyra, la hija de ... y Tony es la nueva Zealot. Mas tarde, Garth Ennis ... Pitt incluyo la extraordinaria miniserie Medieval ... dentro de la continuidad de Spawn (en ... ...encontrar los orígenes de Overt-Kill, ...

...Mac y guion de Frank Miller) con una historia que ... ...en la continuidad del Dark Knight Returns. ... del '96 Mac larga otro título mensual, Curse of ... (...) y en Octubre, la miniserie Spawn: The ... a cargo de Mike Grell y Rob Prior con una ... ...

...Mayo del '97 sale la Spawn Bible, un especial dibujado por ... ...Mac y Beau Smith. Nos falta ... ...de la película, el nuevo comic de Kiss (Psycho ...) ... ...Medina y con muy buenos guiones de ... ...guin y el lanzamiento más reciente de los estudios Mc Farlane ... ...Todd es Creech, de Greg ..., ...le un monstruo, medio boluda.

Pero no podemos terminar sin mencionar la Spawn Fan Edition, ...que aman de regalo en las ... ...Fan Fair es el ... ...Historia del ... ...escrita por Brian Holguin y Alexandre por Raul Cadiz.

mons en una ocasión. The Curse, Philip Krahn, un fanático religioso con tecnoimplantes que diseccionó casi por completo a Spawn; Cygor, un gorila gigante con la mente de un soldado, resultado de un proyecto científico de la agencia de Wynn, cuyo única idea es encontrar a Simmons; y Tiffany, un angel que detesta a Spawn y desea cazarlo a toda costa son algunos de los problemas que diariamente le aparecen al héroe, para mantenerlo confundido y no dejarlo pensar. Malebolgia lo necesita siempre aturdido, dominable, necesita que use sus instintos salvajes, que siempre caiga en la violencia para llevárselo antes al Infierno... y lo está logrando.

CON AMIGOS COMO ESTOS...

Entre otros personajes que aparecen en la revista, muchos están en una zona gris, que no son del todo buenos ni malos, son aliados ocasionales de Spawn, que tranquilamente pueden ser sus enemigos. Angela es un angel (valga la redundancia) que cazó a cuanto Spawn pudo en sus 100.000 años, pero con Al es diferente: con todo el Cielo en contra, el ex-mercenario la ayudó y ahora estan en buenos términos. En los callejones de la llamada Ciudad Rata, uno de los vagos que vive con Spawn dice ser el inmortal Conde Alessandro di Cogliostro, quien conoce mucho sobre el Cielo, el Infierno y dice haber sido un Spawn. "Cog" cree que Al es EL spawn que va a terminar con Malebolgia y trata de ayudarlo enseñándole, por ejemplo, a sacar energía del traje en lugar de gastar la suya. Sam Burke y Maximillion Percival Williams (Twitch), son dos policías de Nueva York que por culpa de Spawn se meterán en problemas, al punto de perder el empleo y convertirse en detectives privados. Según Cogliostro, Sam y Twitch son "las manos humanas que ayudarán a Spawn a encontrar justicia", aunque él todavía no lo sabe, y ellos, sin desearlo, trabajan para él. Tremor es un mostruo creado por

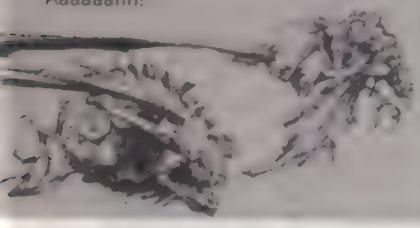
UNA PELICULA DEL AVERNO

Grandes [illegible] medios cuando trataron de [illegible] vie. [illegible] efectos especiales de [illegible] Magic y un presupuesto de 45 [illegible] dólares. La historia es bastante diegetica, es decir, sigue el orden del tiempo normal, sin saltos, por lo que vemos mucho de la vida previa de Simmons y Terry como mercenarios de la agencia de Wynn y poco del infernal ser de la noche. Esto es, obviamente, una avechucheada, [illegible] do ya en Spawn II. Jessica Priest es un nuevo personaje, quien asesina a Simmons en la nueva continuidad post-Liefeld, ya que no se puede usar a Chapel (ey! ¿y qué paso en los dibujitos?). Clown está interpretado por un maquillado Jonnny Leguizamo, Michael Jai White es Al Simmons/Spawn, Martin Sheen es [illegible] Wynn... y Todd McFarlane es uno de los vagos de la callejón!

[illegible] (con un [illegible] aproximadamente 55 millones de dólares), es un bodrio. A la película le sobran efectos especiales y le falta fuerza en general, lo cual es bastante obvio si vemos que Dippe nunca dirigió nada, pero es un capo supervisor de FX. Ya está a la venta el video, con los minutos que le sacaron para bajar la calificación de la película de Apta para 16 a Apta para 13.

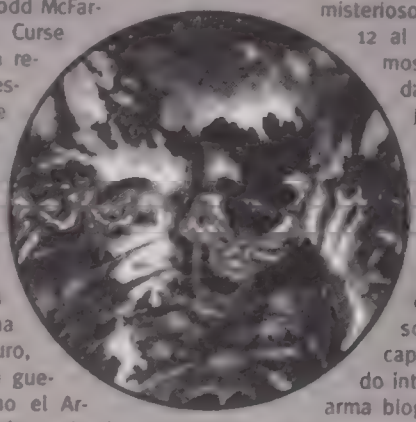
AVECHUCHEO INFERNAL

Uno podría creer que con los muñequitos, los comics, los posters, los TPBs, los gorritos y las remeras, Mac se iba a conformar, o que se iba a cansar de contar billetes. Pero no. El quiere todo tu dinero y sale a buscarlo con estos spáwnicos productos: colección de figus, colección de figus Chromium, colección de figus de la película y redonditas metálicas, Spawn Power Cardz -el card-game de Caliber-, Spawn the Game -un juego de mesa con 6 esculturitas para mover por el tablero-, Spawn the Video Game contra el Mad One, el Lord of Darkness, Overt-kill, Redemeer y Violator con 17 niveles, el stand-up, Spawn the Eternal el playstation y vaya uno a saber cuántas cosas más! Aaaaaahh!



MALDITO SPAWN

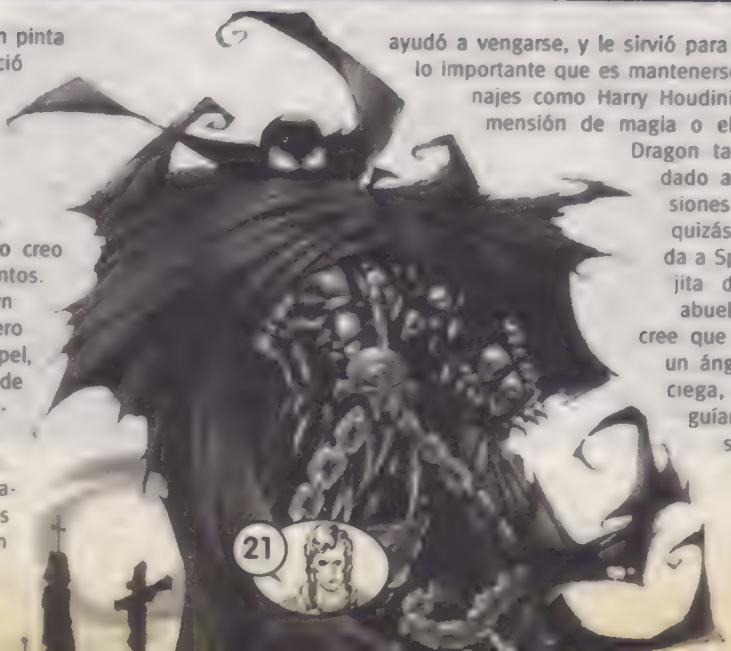
El equipo creativo de Alan McElroy y el dibujante Dwayne Turner traen mes a mes el segundo título mensual de la línea Todd McFarlane Productions: Curse of the Spawn. La revista está compuesta por historias de tres o cuatro números, protagonizadas por otros miembros del universo Spawn, sin Al Simmons. Del 1 al 4 encontramos una historia en el futuro, en donde la gran guerra conocida como el Armaggeddon ya está ocurriendo, y Daniel Llanso, el Hellspawn de ese tiempo está en medio. Los números del 5 al 8 nos muestran una historia de Sam & Twitch, que mezcla asesinos seriales que cosen a sus víctimas y policías abusadores. Los números 9 al 11 nos traerí una historia-excusa para mostrarnos en flashbacks más sobre Angela, su pasado y su origen, junto al misterioso Deurges. Del 12 al 14 nos metemos en la retorcida psiquis de Jessica Priest, la mejor asesina del gobierno de los Estados Unidos, que bajo órdenes directas de Jason Wynn es capturada cuando intenta robar un arma biogenética e intentan transformarla en una fiera. Por supuesto, escapa pensando en lo divertido que fue esa experiencia. Los números siguientes presentan una historia con el fin de Malebolgia y una saguita de Tony Twist con The Curse contra la Policía Secreta del Vaticano.



LAS BANDAS DEL SONIDO

Y como toda película hollywoodense que se precie de tal, Spawn the Movie sacó a la venta su disquito, en el que el siempre astuto Mac metió dos truquitos de los comics: la variant cover y los team-ups. ¿Cómo? Lo que oyeron. Leyeron. El CD se puede conseguir con dos tapas diferentes (una más difícil que la otra) y los temas están ejecutados por bandas de Heavy Metal y Tecno juntas. Metallica y DJ Spooky, Prodigy y el violero de Rage Against the Machine, Korn y los Dust Brothers, Silverchair y Vitro, Butthole Surfers y Moby, Slayer con Atari Teenage Riot, Marilyn Manson con Sneaker Pimps, Incubus con DJ Grey Boy, Staboing Westward y DJ Josh Wink, Henry Rollins con Goldie, Cibria con Kirk Hammett y Filter con Crystal Method son los grupos que interpretan la banda de sonido de la peli de Spawn. No, si este Mc Farlane no la tiene re-clara, en

la mafia de Twist, que si bien pinta villano, cada vez que apareció buscó la ayuda de Spawn para ir contra la mafia y actuaron juntos. En su segunda misión como aliados, Spawn mató al hermano de Richard Tremor Massullo, por lo que no creo que vuelvan a trabajar juntos. Otros cirujas amigos de Spawn son Bobby y Bootsy, el primero de ellos, asesinado por Chapel, fue resucitado por Al a costa de parte de su poder y ahora posee una mínima fracción del poder de Spawn. El Freak, es un loco que anda por las cloacas, desequilibrado por unos científicos, a quien Spawn ayudó a vengarse, y le sirvió para darse cuenta de lo importante que es mantenerse en foco. Personajes como Harry Houdini y toda una dimensión de magia o el mismo Savage Dragon también han ayudado a Spawn en ocasiones especiales. Pero quizás quien más ayuda a Spawn es una viejita de 70 años, la abuela Blake, quien cree que Al volvió como un ángel, y si bien es ciega, sus palabras guían a Spawn por el sendero del bien y lo bajan a lo humano.



APRENDÉ A USAR TUS PROPIAS ARMAS. APRENDÉ HISTORIETA EN LA EAH.

eah
Escuela Argentina de Historieta

Guión de historieta

Dibujo de historieta

Historieta humorística

Ilustración

YA ESTA ABIERTA LA INSCRIPCION PARA FEBRERO!

La **EAH** es la única escuela con un plan integral que te enseña guión, dibujo e ilustración, con docentes de primer nivel. Juan Zanotto. Carlos Albiac. Dam The O. Andrés Accorsi. Ignacio Noé.

Estámos formando a los historietistas del siglo XXI.

No te quedes dibujado.

eah
Escuela Argentina de Historieta

COCHABAMBA 868 - CAPITAL - TEL. 307-6170/7297

HOLA MIS AMIGOS... ESTUVE EN FANTABAIRES, LA CONVENCIÓN DE LA HISTORIETA...
Y ADIVINEN CON QUIÉN ESTUVE ¿EH? CON... CHA CHÁN
CON EL ¡SOTIPO DEL EVENTO ¡QUÉ GRANDE! ¿CÓMO ESTÁS?
LA GENTE EN SUS CASAS SE PREGUNTARÁ, SI SOS ASÍ DE SENCILLO EN TU CASA COMO EN LOS PANFLETOS Y TODA CLASE DE TARJETERÍA DONDE TU FIGURA PULULA HABITUALMENTE
DISCULPEN, PARECE QUE ES TÍMIDO... ¿Y MAESTRO? ¿QUÉ PASA? ¿LA VIDA DE ¡SOTIPO ES MUY JODIDA? ¿TE LLEVÁS BIEN CON EL LOGOTIPO?
NO SABE, NO CONTESTA...
NO IMPORTA, LE HAREMOS PREGUNTAS MÁS FÁCILES
POR EJEMPLO ¿QUÉ LE GUSTA COMER?
Y MÁS FÁCIL AÚN...
¿QUÉ SOS, UNA MARMOTA?
GR
¿UN TOPO?
PERO... ¿ESTE BOLUDO VA A HABLAR? ¿ES MUDO? ¿ES PELOTUDO? ¿QUÉ MIERDA LE PASA?
¿TE PARECE QUE HUBO MUCHOS SUPER HEROES? ¿LO VISTE A ADAM WEST? ¿EH? CONTESTÁ
MIRÁ, ES HUMBERTO POLLO!!! ESTÁ HABLANDO CON UN ¡SOTIPO...
¿TE FIRMO ALAN GRANT?
¡QUÉ BOLUDO! NO SABE QUE LOS ¡SOTIPOS NO HABLAN...
¿TE DIBUJO ALGO, PEZ?
¿EH?
HABLÁ PUTO
¡VISTE! LOS PERSONAJES DE COMIC DE AUTOR SON TODOS IDIOTAS
DECÍ ALGO
UHH.... ¡¡CUÁNTA DECADENCIA!!
LA CONCHA DE TU TÍA
DANE the ⊙.
FIN

EL SURTIDO MAS COMPLETO EN

LIBROS • REVISTAS

NACIONALES E IMPORTADAS

REMERAS • POSTERS

CARDGAMES · TRADING CARD · MUÑECOS · ETC

Galería "Paseo de la Ciudad" Loc. 20
9 DE JULIO 1565 - Lanús Este

YA ESTAN ENTRE NOSOTROS

LAS LEGIONES DE LA MUSICA Y DEL COMIC ATERRIZARON EN ALMAGRO

Tenemos cd, casettes, libros, muñecos, comics españoles y americanos, juegos de rol, cartas y tablero
Con atencion personalizada y la posibilidad de realizar pedidos y reservas

MUSIC · COMIC & BOOKS

Av. Corrientes 3843 Tel. fax 862 3719 CP. (1194) Capital Federal

BABE

Nombre Real: Bernice O'Donnell + Carolyn Stevens + "Dutch" + Oficial McDermott + Srta.Cartwright.
Creador: John Byrne.
Primera Aparición: Babe n°1 (1994).

HISTORIA: La aventura de Babe comienza en una ruta, bajo la lluvia, con un auto viejo y su pasajero: Así conocemos a Ralph Rowan, un representante de actores semifracasado, más cerca de Broadway Danny Rose que de Spielberg, regresando de una fiesta mala y, peor aún, regresando solo de una fiesta mala. Aburrido y amargado, lo último que Ralph hubiera esperado encontrar en esa ruta y bajo la lluvia es una pelirroja desnuda de dos metros de altura.

Tampoco supuso que su encuentro casual era el primer paso en una serie de aventuras a cual más delirante, donde se mezclaron productores hollywoodenses de escasos escrúpulos (Gideon Longshadow, quien es el típico villano, aunque en vez de querer conquistar el mundo posee motivaciones de una malignidad más pedestre) con invasiones alienígenas de civilizaciones que olvidaron cómo manejar tecnologías superiores, robos interplanetarios de mujeres para... lo habitual en estos casos, superhéroes de los '40 como la Blonde Bombshell y Torch of Liberty, y finalmente una segunda invasión alienígena, mezclada con la primera, pero esta vez de magos inmortales alienígenas. Y de toda esta mezcla resulta finalmente Babe, que es un ser compuesto, con una conciencia independiente, resultado de la conjunción del rayo transportador de los primeros alienígenas con la magia de los segundos (que a su vez tienen una interna con un ratón gigante con sombrerito y toga de mago). De esta mezcla de magia y tecnología surge una mujer con la fuerza de 25 mujeres o más y que inicialmente sólo posee la habilidad intelectual de decir "Babe!", una superpotra donde interactúan cinco mujeres de diferentes características y oficios que estaban por coincidencia a bordo de un mismo avión donde caen los rayos. En Babe se conjugan desde una intelectual y una policía hasta la típica ama de casa que no reclama cuando una cajera la pasa en el supermercado.

Tras ser separada en sus componentes por los magos extraterrestres, Babe se reunifica cuando Bernice O'Donnell (el ama de casa) cae por casualidad en manos de una civilización de lagartos de alcantarillas superevolucionados que están construyendo una nave espacial para abandonar el planeta, todo esto con la ayuda del enemigo de Monkeyman & O'Brien, el Shrewmanoid. Finalmente se presenta al rescate Abe Sapien, del Bureau of Paranormal Investigation and Defense, quien luego presenta su informe a su amigo Hellboy, quien a su vez pone al tanto a los Danger Unlimited. Como se puede ver, en las aventuras de Babe la clave permanente es el caos y la aparición de lo inesperado.

(Dr.Sax)

EXTRA-DATA

Babe es un viejo guion de John Byrne (originalmente propuesto y rechazado en Marvel) que, aunque recuerda a She Hulk, posee características propias. fundamentalmente, la prima de Hulk es una abo[illegible]da,reconocida, inteligente, divertida, buscona, [illegible] miner[illegible] explota poniendole mallas ajustadas y que [illegible] logra articular frases en la segunda miniserie [illegible] carece de control sobre su propio destino [illegible] siempre víctima de gentuza que la cuelga en bolas sobre algun "peligro mortal". Esta faceta facilista y misógina de Byrne no llego a buen puerto en cuanto a ventas. la segunda miniserie, de apenas dos numeros, fue la ultima. Su siguiente trabajo le dio posibilidad de revancha: en Wonder Woman hay más inteligencia, respeto y fuerza que peceto. Y mejores resultados creativos

por Diego Accorsi

EN LA CONVENCIÓN DE SAN DIEGO, HAY UN SECTOR DESTINADO A UNAS CASILLAS CON UNAS MESAS, DE LAS QUE SE DESPRENDEN LABERÍNTICAS COLAS. ES EL ESPACIO PARA LA FIRMADA DE AUTÓGRAFOS, Y EL MOMENTO EN QUE TODD MC FARLANE SE SENTÓ, LAS COLAS DESBORDARON EL SECTOR. GRABADOR EN MANO, LOGRÉ SENTARME AL LADO DE MAC Y SU HIJITA. LA GENTE SE ACERCABA CON SUS REVISTAS, FIGURITAS Y MUÑECOS PARA QUE EL CANADIENSE SE LAS FIRMARA. UN AVECHUCHO VIÓ A LA PEQUEÑA CYAN GARABATEANDO UNA SPAWN Y DIJO: "GUAU! UN ORIGINAL DE CYAN MCFARLANE!".

SI BIEN YA LO REPORTEÓ ANDRÉS EN LA COMIQUEANDO Nº8, ESTE IMPRESIONANTE ARTISTA HA CRECIDO TANTO DESDE AQUEL MOMENTO HASTA AHORA, QUE NO PUDE RESISTIRME Y ENTREVISTÉ AL "BIG MAC", QUIEN ME VOLARA EL CRANEO POR PRIMERA VEZ ALLÁ POR 1986, CON SU INFINITY INC. Nº27. HA CAMBIADO MUCHÍSIMO (AUNQUE NO SE LE NOTE), Y LEJOS ESTÁ EL COMIQUERO CALENTÓN, DEJANDO LUGAR A UN CALCULADOR EMPRESARIO. CON USTEDES, EL MÁS RICO DE LOS ARTISTAS, EL ENGENDRADOR DE DEMONIOS...

TODD *Mc Farlane*

© Todd Mc Farlane

-¿Cuándo y dónde naciste?
-Nací en Calgary, Alberta, Canadá, 1961.

-¿Y cómo llegás a los comics?
-Empecé coleccionando comics cuando tenía 17 años, no los juntaba de chico. A los 18 años me propuse hacer los comics yo mismo, entonces de ahí hasta los 22, me entrené y después pasé un año mandando muestras, entonces logré entrar al mercado con 23 años, mientras iba a la Universidad.

-¿Tu primer trabajo fue Coyote para Marvel?
-Exacto. Era un trabajo muy malo, pero Coyote e Infinity Inc. para la DC salieron en Febrero del `85.

-A mí me gustó muchísimo tu laburo en Infinity desde que lo ví y siempre recuerdo una presentación de Roy Thomas en la que decía "este chico va a hacer historia".
-Si... Roy es alguien muy bueno para trabajar, y pude aprender todo lo que me decía él, y otra gente a lo largo del camino, expandiéndome más y más. Como cualquier otro, es como en un trabajo, cuanto más hacés, mejor te volvés.

-Trabajabas desde Canadá y mandabas tus dibujos por correo.
-Si. Cuando empecé, si. Ahora vivo en Arizona.

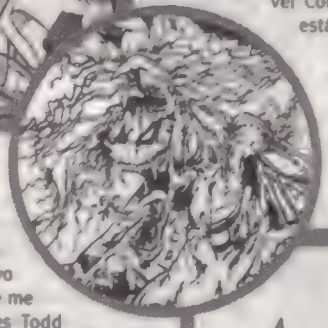
-¿Te gustaron tus trabajos en Infinity?
-Si, cuando empecé a dibujar comics necesitaba encontar un estilo que fuera diferente a todos; cuando vos sos un chico joven, te querés desprender de todo, y algo del material que hice en Infinity logró que la gente se fijara en mi trabajo. No era necesariamente bueno, pero era diferente.

-Y DC te dejó hacer eso porque la revista vendía poco.
-Si, totalmente.

-Y después te pasaste a Marvel. ¿Cómo fue tu estadía en Marvel?
-Buena. En Marvel hice un par de boludeces, pero principalmente fue Hulk. Hice Hulk un año y medio, 40 números de Spider-Man, entre Amazing Spider-Man y el título nuevo, entonces estuve ahí por cuatro, cinco años antes de irme.

-Y tu trabajo en Marvel te hizo famoso.
-Si, si... Creo que la cosa en Spider-Man me hizo famoso, lo que me impulsó a la cima. El nuevo look, todo eso. Y ahí aproveché el momento y creé el éxito que tengo ahora, basado en que a los chicos les gusta mi estilo.

-¿Lo que hacés ahora en Image, es lo que querías hacer cuando te fuiste de Marvel?
-Si, en cierto nivel. Es como un deporte. Si al principio de la temporada no crees que vas a ganar el campeonato, ¿para qué salís a jugar? Todo el mundo cree que va a ganarlo, desafortunadamente sólo uno lo logra, y bueno, venimos haciéndolo bastante bien. Hasta ahora, venimos jugando bien, ganamos un par de partidos, tenemos una buena temporada, entonces podemos ganar el campeonato.



-En un principio en Image eran dibujantes sin guionistas, ¿creés que ahora Image puede seguir sin guionistas?
-De última necesitás a los dos. Pero creo que hay una pica entre guionistas y dibujantes. Si yo escribiera mi revista con un seudónimo, la gente me daría mucho más crédito, porque dicen "Ah, es Todd McFarlane, él es dibujante, no puede escribir". Para mí escribir es algo natural, es narrar; la gente tiene la mente cerrada sobre lo que podemos o no hacer.

-¿Qué artistas fueron tus influencias?
-En un principio Frank Miller, John Byrne, George Perez, Arthur Adams, Michael Golden, Jack Kirby, de quien seguí su carrera como un historiador y aprendí mucho de dinámica y narrativa.

-¿Y ahora seguís a algún artista que te guste?
-No, estoy muy ocupado con lo mío. Tengo tanto que hacer fuera del campo de los comics que ya no puedo fijarme tanto como antes.

-¿Creés que la fama te cambió?
-No, realmente no. El cambio más grande que noto es que ya no tengo tiempo para palmearle las espaldas a mis empleados todo lo que debería, pero estoy tan ocupado que al final del día sólo quiero irme a casa con mi familia, no soy muy bueno con mis empleados.

-¿De cuál de tus trabajos estás más orgulloso?
-Spawn. Es mi hijo. Mi último hijo creado en comics. Cada vez que hago una revista trato de que sea mi mejor trabajo, no me duermo en los laureles por el éxito del número anterior.

-¿Qué personaje de otra compañía te gustaría dibujar?
-Te diría Batman, pero para mí... Entré en esto tan tarde, que me pueden gustar todos, pero si tuviera que volver a trabajar para DC o Marvel, volvería a hacer Batman. Yo te diría que Batman es mi personaje favorito, aparte de Spawn. Podés verles una similitud, son personajes oscuros, con capa...

-Bueno, yo a Spawn lo veo muy parecido a Mr. Bones.
-¿Mr. Bones? [risas]

-Sí, son dos negros a los que no se les ve la cara, con capa roja, cadenas...
-Sí, sí...

-¿Vos creaste a Mr. Bones, no?
-Sí.

-¿Qué pensás de Marvel hoy?
-Creo que no tiene rumbo. Hay un montón de personajes copados y no saben qué hacer con ellos; tienen un montón de problemas legales que están tratando de arreglar. Pero de última, no puedo desearles nada malo porque, de nuevo, los necesitamos en nuestro negocio. Ellos son la mitad del mercado. Si a ellos no les va bien, un montón de gente no hace plata y si los negocios no hacen plata van a tener que cerrar y si cierran, ya no tengo dónde vender mi producto. Entonces necesitamos que Marvel figure con sus productos para que todos podamos vender nuestros productos.

-¿Y qué pensás de Image como empresa?
-Empezamos en el `92 y la gente se rió, decía que no íbamos a durar. Cinco años después seguimos siendo la tercera compañía, que sigue fuerte, que tuvo un par de roces en el camino, pero no hay roturas en la base y otra gran compañía de nombre Marvel Comics está en bancarrota, entonces, creo que nos está yendo bien.

-Cuando un artista tiene fama aparecen un montón de imitadores, ¿por qué no hay muchos clones de Mc Farlane?
-Porque en la compañía estaba Jim Lee...

-El sí tiene un montón de gente copiando su es-

tilo.

-Exacto. Jim Lee era más anatómicamente correcto, y yo tenía ese estilo raro, que yo llamo retorcido, y eso era más difícil de copiar. Porque una vez que te metiste en el retorcido, es un estilo que a mucha gente le gusta bien, es difícil de copiar. Entonces los chicos van a fijarse a otros lugares, más fáciles de copiar.

-¿No creés que tu relación con Greg Capullo puede terminar como la tuya con Marvel?

-No. Greg es un gran tipo y creo que trato a Greg justamente. Creo que le hago a Greg las pequeñas cosas que yo quería que me hicieran cuando trabajaba con Marvel. Espero que no terminemos igual, pero que Greg se vaya a ir a hacer algo por su cuenta algún día, sí, seguro. Probablemente, como cualquiera, necesite estirar sus alas y probar otras cosas. El ha sido un empleado leal, pero yo no voy a tratar de retenerlo para que no se vaya y se pueda hacer más grande y mejor.

-Hace poco te peleaste con Rob Liefeld, ¿qué pasó?

-Bueno, vos sabés, somos una banda de chicos locos, nos enojamos el uno con el otro, vos sabés lo que es echar a uno del club, pero más allá de eso, él sigue haciendo sus cosas en su estilo y yo en el mío, fue solo una agarrada, una calentura en ambos lados.

-La rama Mc Farlane de Image va a sacar algún comic nuevo?

-Siempre estamos pensando en eso. Ahora negociamos para hacer el de Kiss, pero a mí me gusta crecer despacio. Soy un joven muy paciente. Todo es una cuestión de tiempo; si sacás un producto sólo por hacer plata, eso no está bien para mí. Tiene que haber una razón para que eso exista más allá de la guita y creo que muchas de las otras compañías pierden eso de vista. Entonces, ¿puedo sacar un montón de productos de Spawn y hacer un montón de plata? Sí. ¿Pero es necesario hacerlo? No.

-Creo que hay ramas de Image que sacan cualquier cosa...

-Yo no controlo todas las ramas. Yo controlo Todd Mc Farlane. Entonces, ¿somos culpables por estar detro de Image? Sí.

-¿Cuánto tenés planeado del futuro de Spawn?

-Cuatro, cinco meses adelantado. Va a ir a los callejones, se va enterar por qué vive ahí y después van a venir Sam y Twitch, va a tener una discusión con Cagliostro, va a tratar de unir todos los pedazos...

-¿Te gustó la película de Spawn?

-Sí, seguro, un montón. No puede ser más copada.

-¿Y el dibujo animado?

-Sí, soy el jefe de todo. Si no me gusta no tengo a quién quejarme más que a mí mismo. Estuve muy metido así que si no me gusta no puedo culpar al estudio, es mi culpa.

-¿Le querés decir algo a tus fans de Argentina? Hay un montón de fans de Spawn allá.

-¿De verdad?

-Sí. La leen en inglés y en español.

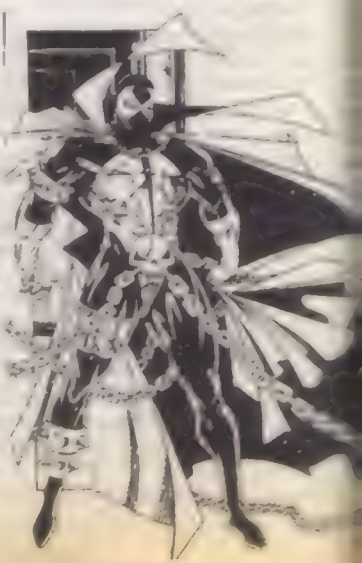
-Qué bien. Encuentro que los fans de Spawn son gente muy leal y cuando salga la película van a decir que ablandé el personaje nada más que para meterlo ahí afuera del comic, pero yo voy a tratar de mantener su perfil duro en la revista. Mientras, deben aceptar que se ablande un poco el personaje para vender remeras..

-¿Tenés tiempo para el comic cuando tenés que supervisar todo lo relacionado al merchandising y esas cosas?

-Sí, seguro. Lo sigo escribiendo y entintando. Hago dos de los tres grandes trabajos. Mientras que la mayoría de la gente sólo hace uno, yo hago dos trabajos y además mantengo funcionando otras seis compañías. O sea que soy un muchacho que trabaja muy duro.

-¿Tenés tiempo para dormir?

-Sí, dejo el trabajo a las cinco; tengo una familia que criar. El problema que yo encuentro es que la mayoría de la gente, especialmente los artistas, se ponen ocho horas y sólo trabajan cuatro. Si yo le voy a dedicar ocho horas, yo trabajo ocho horas. No boludeo; ni necesito parar para comer la mayoría de las veces. No sé si el resto es más rápido o más lento que yo, pero creo que no se dedican tanto de verdad.

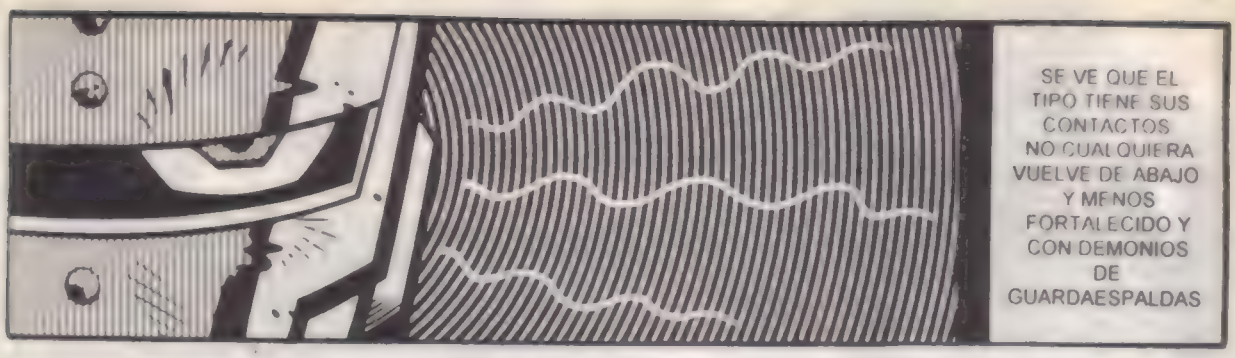


-Bueno, Todd, muchísimas gracias. ¿Nos podemos sacar una foto?

-Sí, por supuesto

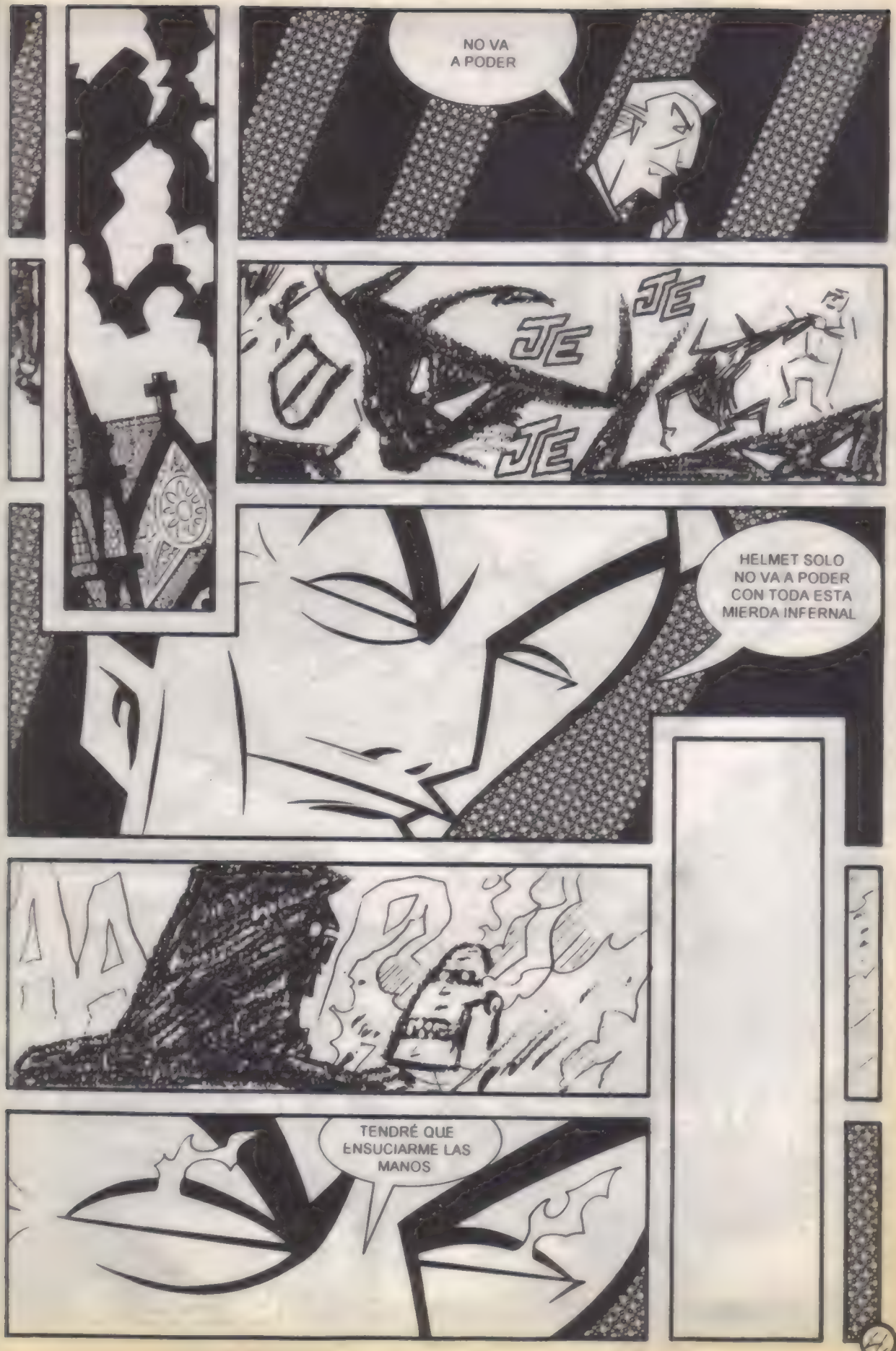
[Mi foto abrazado a Mac con una Comiqueando la sacó uno de los de seguridad y, por supuesto, no salió. Shit!]

ME QUITARON EL PODER
ME MANDARON AL INFIERNO!
¡PERO ESTOY DE VUELTA!
¡¡¡MAX ZERO ESTA DE VUELTA!!!
SC
¡¡¡AHORA, SUBVERSIVOS DE MIERDA PREPÁRENSE PARA EL DEFINITIVO PROCESO DE REORGANIZACION NACIONAL
Bruno Helmet ■ Fernando Calvi


SE VE QUE EL TIPO TIENE SUS CONTACTOS NO CUALQUIERA VUELVE DE ABAJO Y MENOS FORTALECIDO Y CON DEMONIOS DE GUARDAESPALDAS

PERO YO TAMBIEN TENGO AMIGOS INFLUYENTES SOY TAN RAPIDO QUE EN UN PARPADEO VOY DIRECTO A ROMPER SU CEBOSO CUELLO

OOF!
CRASH!
AH EI SUBVERSIVO ACORAZADO BIEN JE


NO VA
A PODER
JE
JE
JE
HELMET SOLO
NO VA A PODER
CON TODA ESTA
MIERDA INFERNAL
TENDRÉ QUE
ENSUCIARME LAS
MANOS

¡¡¡¿TE GUSTA EH?. FREAK DE MIERDA!!!
¡¡¡ME MANDASTE AL INFIERNO HIJO DE PUTA AHORA TE TRAIGO UN POCO DE INFIERNO A VOS!!!
¡PERO ANTES DE ACABAR CON ESTO. QUIERO QUE ME DIGAS PARA QUIEN TRABAJAS QUIEN TE MANDO A MATARME!
FSSS
FLUMP
SSS...
ADENTRO
LA PIEL ARDE COMO PAPEL
¡UN OJO REVIENTA Y SE FRIE COMO UN HUEVO CONTRA EL YELMO CANDENTE EL CALOR INFERNAL ME ABRASA RUEGO QUE EL ALMA DE MI SELENE NUNCA PADEZCA ESTE CALOR

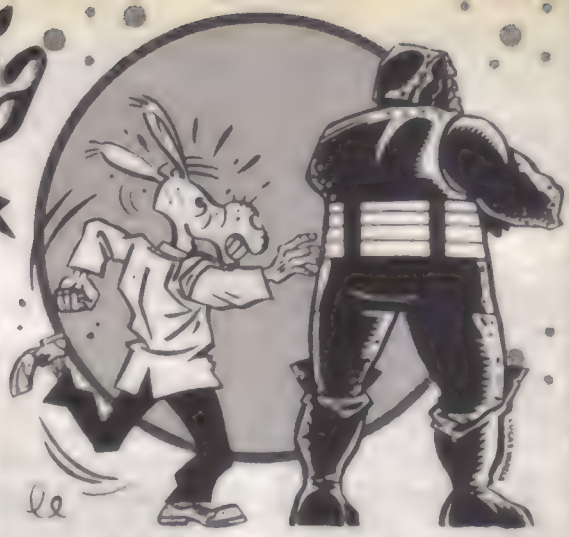
YO LO MANDE
A MATARTE
ZERO
ESTUVISTE ABAJO
TE HABRAN ADVERTIDO
SOBRE LOS DE MI CLASE
HACELO
COFF, GHACK
SPUT
MIERDA
HACELO

VAMOS A PONER UN POCO DE ORDEN
AHEEEG4!!!!
LOS DEMONIOS DE VUELTA AL POZO DEL QUE SALIERON
MAXIMILIANO ZERO RECIBE AL FIN EL CASTIGO ETERNO QUE MERECE
Y A LOS TRANSEUNTES SANARE SUS HERIDAS Y BORRARE SU MEMORIA PARA QUE SIGAN EN LA SENDA COMO LOS BUENOS CORDEROS QUE SON

BUENO SE ACABO ME VOY AH EN VISTA DE TU ESTADO PUEDES TOMARTE EL RESTO DE LA NOCHE HASTA MAÑANA
COFF COFF
BUENO GRACIAS
CHAU
POR UN MOMENTO DEJAN DE LLOVER PALOMAS MUERTAS
POR UN MOMENTO DEJO DE PENSAR EN SELENE
DEJO DE PENSAR EN EL ANGEL
DEJO DE PENSAR
BUENAS NOCHES

La Verdulería

del Dr Mula y Cía.



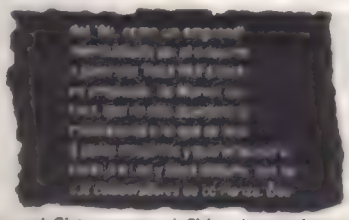
Ay, ay, ay! Todavía me duele la mandíbula de tanto reírme! Al final, tanto me hincharon las pelotas los Accorsi, que terminé yendo a Fantabagres. Ustedes no me vieron (apenas si vieron la infecta Verdulería que armé en el stand de este pasquín), pero yo estuve ahí, mofándome de todos ustedes, viendo cómo se cagaban de calor, cómo se comían esas colas interminables y cómo se cebaban comprando las mismas porquerías que se venden en todas partes. En fin, como este año no me pude afanar ningún premio, tomé nota de todo y armé una super colección Especial Fantabagres de los ya clásicos

DATOS DEL INDECAP

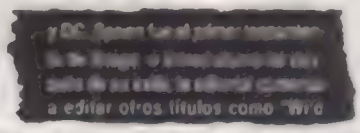
Porcentaje de gente que no tenía idea de donde estaban los baños.	99,98%
Porcentaje de personal de la convención que no tenía idea de dón de estaban los baños	99,7%
Porcentaje de gente que se meó o se cagó antes de encontrar los baños.	26,9%
Hectolitros de baba derramados sobre las butacas de la sala duran te la proyección de Barbwire.	10,1
Toneladas de las capas de las minitas disfrazadas de Batgirl y Wonder Wo man	58,3
Porcentaje de respuestas correctas entre los tres participantes de la Odisea Cósmica de Comiqueando.	22,5%
De respuestas correctas de Lucho.	2,25%
Cantidad de series nuevas ofrecidas en los stands de las editoria es argentinas	11
Cantidad de series que superarán el nº4.	3
Que la superarán, pero en el siglo próximo.	2
Kilos de colillas de pucho descartadas por Alan y Sue Grant.	8,4
Porcentaje de fans de Batman que no tenían ni la más puta idea de quién es Jerry Robinson.	99,9%
Porcentaje de asistentes que hubiesen pagado otros seis pesos pa ra poder embocar a los infelices disfrazados de Son Goku.	44,8%
Porcentaje de gags de Adam West bien traducidos por Axel K.	1,6%
Porcentaje de gente que salió disconforme de la convención	5,5%
Porcentaje de estos disconformes que el año que viene volverán a pagar mansamente su entrada.	91,5%
Probabilidad de que estos datos se ajusten a la realidad.	1 en 1000

FUNNY ANIMALS

Por supuesto, la convención en general y el gordo West en particular atrajeron la atención de muchísimos periodistas verduleros, que se mandaron a hacer notas sin saber un carajo del tema. Son tantos, que prefiero ni mencionarlos. Además, tengo algunos mocos anteriores que no están nada mal. O si no, fíjense qué lindo esto que escribió un tal Luis Lecumberry en el número de Agosto de la revista Madhouse:



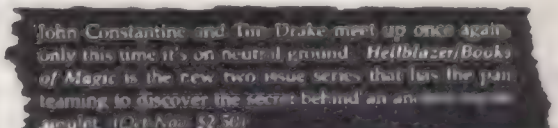
No, Luisito, no! Si te agarra el Chino Lee te hace el hara-kiri! Lee y Williams no eran ni son colaboradores de Mac. Laburaban y laburan en la misma editorial pero cada uno en lo suyo, sin colaborar nunca entre sí. Y hay más:



a editar otros títulos como "Wild

Y seguimos mandando fruta, que en cantidad es más barata! Spuaj NO fue el primer lanzamiento de Image. El primer lanzamiento (en este caso, la primera lanzada) de Image fue... bleurgh...argghh... iuuuck... Youngblood! Lo dije! Me salió sin vomitar! Aguante!

Para los que piden más interrelación entre los personajes de Vertigo y los del Universo DC, se viene el team-up entre Robin y Hellblazer. ¿No me creen? Lo leí en el Fall Preview del Comic Shop News!



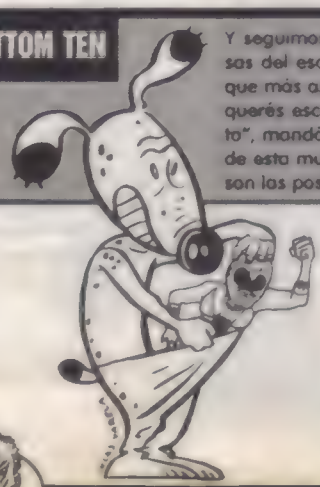
John Constantine and Tim Drake meet up once again. Only this time it's on neutral ground. *Hellblazer/Books of Magic* is the new two issue series that has the pair teaming to discover the secret behind an ancient amulet. (Dec/Jan; $2.50)

Parece mentira que se publique una burrada así y más si pensamos que se trata de un medio especializado en comic yanki. Confundir a Tim Hunter con Robin es un error garrafal y será mi amigo Belcebú quien les regule las garrafas del Infierno a los "responsables" de esta batata

Y finalmente, en La Nación del 9 de Octubre, dos verduleros de nombre Guillermo Pellegrino y Fabiana Scherer firman un informe sobre comics donde se dicen cosas como "Fierro apareció a comienzos de los '80, cuando salieron Hortensia en Córdoba y Satiricón en Buenos Aires", o "Cazador empezó en 1993 como una revista subte de aparición bimestral", o "Roger Corman se está esforzando para que Los Cuatro Fantásticos tengan su aventura fílmica" y así ad nauseum.

Ni pienso aclarar moco por moco, porque me tienen podrido. Chau.

BOTTOM TEN



Y seguimos hundiendo en las fosas del escarnio a los personajes que más asquito nos producen. Si querés escrachar a tu "destavorito", mandá tu voto a la redacción de esta mugrosa revistucha. Estas son las posiciones hasta hoy.

1. La Negra
2. Wolverine
3. Azrael
4. MR Troopers
5. Ghost Rider
6. Jubilee
7. Supermax
8. Cazador
9. Spider-Man
10. POWER RANGERS!!!

cebamiento infinito

cebamiento infinito

En anteriores entregas de esta sección recorrimos un poco el universo de los wargames y, más precisamente, el de Warhammer, poderoso inspirador de cebamiento. Pero este cebamiento no hubiese sido infinito de haberse quedado todo allí.

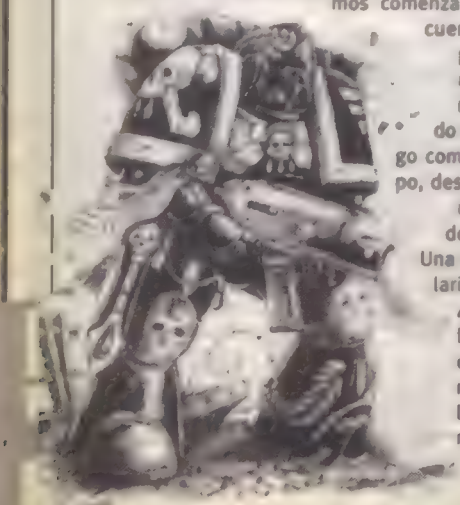
La empresa Games Workshop, ante el rotundo éxito del citado juego, lanzó al mercado más de una variante que -sin el propósito de ofrecer un amplio o minucioso panorama- hoy vamos a detallar.

Señoras y señores, cebados y futuros cebados, con ustedes, el más completo y expandido wargame, el

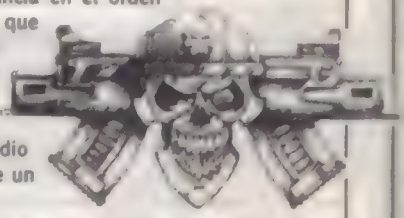
WARHAMMER 40000

volver al futuro

Si hemos dicho que la guerra provoca fascinación en los hombres, aquellos que se ven atrapados por la fiebre bélica también muestran una creciente pasión por las armas y máquinas de combate. En efecto, este juego combina esas dos premisas, ya que nos ubica en un futuro apocalíptico, en el cuadragésimo primer milenio, donde una guerra nuclear ha devastado el mundo anterior y la tecnología ha avanzado exclusivamente en aras de la guerra. Este avance tecnológico es el que determina la mayor diferencia del Warhammer 40000 con el clásico: la inclusión de armas de fuego elimina el predominio del combate cuerpo a cuerpo, dando lugar a batallas donde cada ejército rara vez se encuentra cara a cara con su adversario. También, tienen ahora mayor incidencia los vehículos y personajes especiales. La estrategia, se ve modificada por el hecho de que ahora las unidades formarán en líneas de a uno, para evitar que un soldado dispare en la espalda de un condiscípulo. Las reglas son básicamente las mismas (conservando los atributos de capacidad de movimiento, habilidad de armas, habilidad de proyectiles, fuerza, resistencia, heridas, iniciativa, ataques y liderazgo). Las escuadras se ubican en la mesa de juego cada una en su área de despliegue, dejando lugar en el medio para la zona de combate. A partir de allí, dados y metro de por medio, podemos comenzar la batalla. La secuencia del turno, da primero lugar a la realización de movimientos, en segundo lugar disparos, luego combate cuerpo a cuerpo, después psíquico y por último reagrupación de tropas.

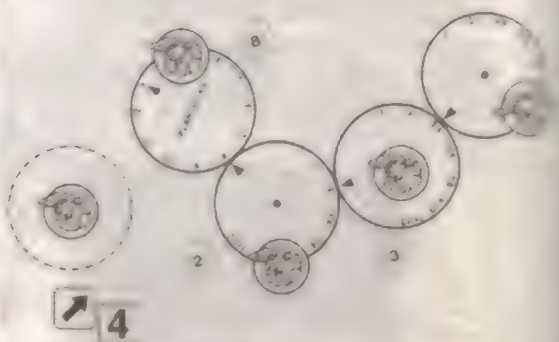


Una interesante particularidad del Warhammer 40000 es que, al realizarse combates a distancia, tienen mayor importacia los escenarios. Además de mejorar el juego en la parte estética, los edificios de cualquier tipo son de vital importancia en el orden táctico: recordemos que la mayoría de los combates se realizan a distancia y una ruina, por ejemplo, puede estar en medio del ángulo de tiro de un soldado.



Los diferentes ejércitos que podemos encontrar en este juego son los Marines Espaciales (Lobos Espaciales, Angeles Sangrientos y Angeles Oscuros), la Guardia Imperial, Squat, Orkos, Eldars, Caos, Tiránidos y Genestealers. También están los Marines Espaciales del Caos, que no son otra cosa que una parte renegada del ejército de Marines Espaciales.

La caja inicial del juego contiene miniaturas de Marines Espaciales y Orkos y, al igual que en el clásico, existen libros de ejércitos (Codex) para cada una de las diferentes razas, además de una vastedad de miniaturas para ampliar los ejércitos y, por consiguiente, el cebamiento.

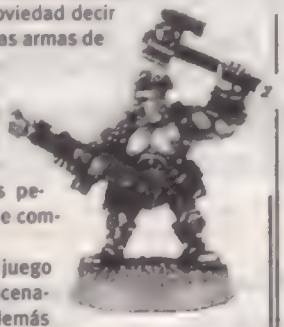


por Federico Gatti

NECROMUNDA y su pandilla

Pero todo no se termina aquí. El cuadragésimo primer milenio tiene también un submundo, y es en este reino donde batallas entre pandilleros dan lugar a Necromunda.

Este juego presenta la singularidad de que, al jugar con pandillas en lugar de ejércitos, la cantidad de miniaturas en cuestión es mucho más limitada. Existen varias casas, cuyo padres dan lugar al nombre de la pandilla. Las diferentes opciones son Orlock, Vaan Saar, Goliath, Cawdor, Delaque, Skavies o Ratskin. Resulta una obviedad decir que también prevalecen las armas de fuego, aunque con algunas disimilitudes respecto del Warhammer 40000. Encontramos rifles automáticos, pistolas láser, ametralladoras pesadas y diversas armas de combate cuerpo a cuerpo.



El punto fuerte de este juego se encuentra en los escenarios. A diferencia de los demás wargames, no se expanden a lo ancho de la mesa, sino a lo alto. Es decir, hay edificios y las miniaturas van ubicadas en diferentes niveles, por lo cual aparecen nuevos ángulos de disparo y bonificaciones para aquellos pandilleros que se encuentren a mayor altura que su blanco, ya que disponen de un espectro de visión más amplio.

De más está aclarar que pueden adquirirse miniaturas aparte de las incluídas en la caja inicial (Goliath y Orlock) para fortalecer las pandillas.

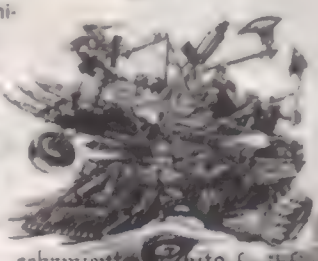
GORKAMORKA o muerte

El más reciente lanzamiento de Games Workshop es el Gorkamorka, a la venta desde noviembre, juego que también se ubica en el futuro remoto. Es un juego de batallas entre clanes de Orkos Espaciales, que se sitúa en un mundo de desiertos de arena y rocas fragmentadas, donde guerreros bárbaros y primitivos han elevado un ídolo a su malvado Dios. Este Dios es Gorkamorka, la encarnación de la inagotable sed de conquista de los Orkos.

El Gorkamorka profundiza y renueva las posibilidades de combate de los Orkos. Presenta una nueva gama de armas y vehículos, primitivos por cierto, acorde con la alcurnia de esta raza. Por supuesto, todo lo incluído en este juego es absolutamente compatible con el Warhammer 40000.

Las reglas del juego son también, a grandes rasgos, las mismas que los juegos anteriores, con sus adaptaciones y particularidades. Las miniaturas se sitúan enfrentadas y, he aquí lo mejor que ofrece el Gorkamorka, al encontrarse en un desierto no hay escenarios que impidan a cada una de las bandas arrasar con la rival. Las condiciones del terreno y la brutalidad de las razas implicadas en el conflicto dan lugar a batallas completamente salvajes y sangrientas. Los vehículos están preparados para colisionar contra los oponentes, y el reglamento incluye toda una sección para afrontar las diversas posibilidades de estos choques.

La secuencia del turno, muy similar a la de Warhammer 40000, permite primero realizar los movimientos, en segundo lugar los disparos, luego el combate cuerpo a cuerpo y, por último, la recuperación, donde el jugador puede intentar recuperar a los guerreros que se encuentren heridos.

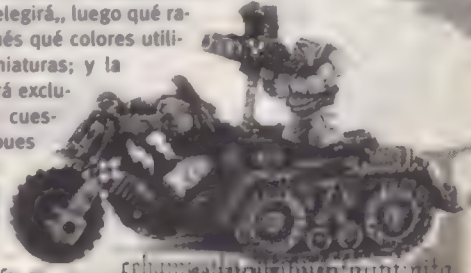


BLOOD BOWL reteri eso fue penal

Si la danza que practican los All Blacks antes de una partida de Rugby les parece salvaje, ustedes nunca vieron una partida de Blood Bowl,. el Football Americano Medieval Fantástico. El objetivo del juego es anotar la mayor cantidad de Touchdowns posibles. Sin embargo, lo más divertido es la posibilidad de aniquilar a los rivales para evitar que lleguen a la conquista.

El Blood Bowl es practicado únicamente por las razas salvajes de Warhammer. Las reglas difieren de los demás juegos en una medida mayor que los anteriores entre sí. Aquí las formaciones no son en unidades sino, obviamente, en equipos. Lamentablemente, Games Workshop ha sacado de la venta este maravilloso juego en el que, seguramente, Castrilli no hubiese durado un minuto.

Es válido aclarar, por otra parte, que el Warhammer tiene también su versión de tablero, el Warhammer Quest, pero no puede ser incluido como wargame. Todo aquel que se precie de cebiche, pensará qué wargame elegirá,, luego qué raza, un rato después qué colores utilizar para sus miniaturas; y la elección se deberá exclusivamente a una cuestión económica, pues el verdadero cebido, los querrá todos. Palabra de cebiche.



Gil Galad

Si estás buscando:

Juegos de Rol:

Vampiro - El Señor de los anillos - Star Wars - Cthulhu
Hombre Lobo - Kult - AD&D - Mago
Edad Oscura - Superhéroes Inc.
y todos los juegos, asesorado por Masters.

Comics:

DC, Marvel, Image, Dark Horse y
todas las revistas americanas y españolas
Los sábados, Comics a precio de tapa

Card Games:

El Señor de los anillos - Mythos -
X Files - **Star Wars**
Tambien todas las **Trading Cards**
Todos los miércoles, desde las 18 Hrs., cambio de cartas.

Juegos de Guerra:

WARHAMMER

Warhammer Fantasy Battle - Magia de Batalla
Epic 40.000 - Warhammer 40.000
Necromunda - Blood Bowl - White Dwarf
Listas de Ejércitos - Figuras de Plomo - Pinturas
Tardes de batalla todos los Sábados a las 14:30 Hrs.

Encontralo en:

RIVADAVIA 5283 GALCARIBE LOCAL 38 - SUBSUELO
CAPITAL TE-902-3653
LUNES A SÁBADOS DE 10 A 20 HRS.

Te esperamos en
Fantabaires

STAR WARS

POR LISANDRO BERENGUER GRASSI

LOS BUENOS: MON MOTHMA

Mon Mothma, la mujer de carácter firme que sería la encargada de transformar a la Alianza Rebelde en un Gobierno, nació en el planeta Chandrila. Hija de un Arbitro-General de la Vieja República, Mon creció rodeada de cuestiones políticas. Su madre era la gobernadora del planeta. Mon Mothma fue elegida para el Senado muy joven. Allí comenzó a oponerse al entonces senador Palpatine, y trabó fuertes lazos de amistad con otros políticos que estaban en desacuerdo con éste, en especial el representante de Alderaan, Bail Organa.

Cuando Palpatine se autoproclamó Emperador, Mon comenzó a organizar células de resistencia política, sin abandonar su tarea como senadora del Imperio. Eventualmente, sin embargo, sus movimientos fueron detectados y pudo eludir la captura ordenada por el Emperador sólo gracias al oportuno aviso de Organa, que también estaba realizando tareas de resistencia por su lado. En el sistema corelliano ambos se reunieron con Garm Bel Iblis, otro senador que lideraba su propio movimiento, y de estos tres grupos surgiría el germen de la Alianza Rebelde, en el llamado Tratado Corelliano. Mon Mothma envío una declaración formal de guerra al Imperio que no molestó a Palpatine en lo más mínimo sino que inclusive lo favoreció: aprovechó la ocasión para desbandar al Senado Imperial y terminar de concentrar el poder en su persona.

Mon Mothma fue elegida jefa de Estado de la Alianza Rebelde. Pero luego de la destrucción de Alderaan Bel Iblis comenzó a desconfiar del poder que Mothma reunía y decidió separarse de la Rebelión. Acusó a la mujer de intentar tomar el lugar de Palpatine y partió con rumbo desconocido. Fue un duro golpe para la jefa de Estado y para la Alianza. Aunque no hubo demasiado tiempo, porque pronto las cosas comenzaron a moverse más aprisa. Los rebeldes consiguieron el mapa de la Estrella de la Muerte y, contra todas las posibilidades, la destruyeron. Pero esto no fue sino el comienzo. Años después, con la obliteración de la Segunda Estrella y la muerte del Emperador, Mon Montha se vio enfrentada a la necesidad de formar un cuerpo de gobierno desde cero. El Alto Comando de la Alianza convocó a una Convención Constitucional para establecer la Nueva República. Mientras tanto, un gobierno provisional fue creado, con la chandrilana a la cabeza del Consejo Provisional, integrado entre otros por el Almirante Ackbar, Leia Organa y el bothano Borsk Fey'lya, que a su vez formaban el llamado "Consejo Interior".

Durante la ofensiva del Gran Almirante Thrawn, Garm Bel Iblis reapareció y se unió a la Nueva República. Luego de luchar contra los clones del Emperador y de recapturar Coruscant, finalmente los temas formales del gobierno quedaron resueltos y Mon Mothma fue nombrada Jefa de Estado de la Nueva República, con Leia Organa Solo como Ministra de Estado. En ese rol apoyó los esfuerzos de Luke Skywalker por restablecer la Orden de los Caballeros Jedi para ayudar a fortalecer la República.

Durante un visita del embajador de Carida, planeta que antiguamente había sido la base de entrenamiento de las tropas de elite del Imperio, Mon Mothma fue infectada con una extraña enfermedad provocada por robots nanométricos. Su cuerpo fue consumiéndose y tuvo que comenzar a delegar más y más tareas en Leia, hasta que ésta fue nombrada, finalmente, jefa de Estado. Una estudiante de la Academia Jedi de Luke pudo salvarla cuando el resultado parecía ser fatal, pero Mon no quiso volver a su puesto, sino que prefirió pasar a retiro, aunque continuó brindando su experiencia a Leia cuando ésta así lo necesitaba.

LOS MALOS: EMPERADOR PALPATINE

Los hombres que cambian la historia no nacen, se hacen. Lentamente van creciendo. Esto es aplicable tanto para los héroes como para los villanos. Y uno de los mejores ejemplos de esta máxima fue el Emperador Palpatine. Porque no siempre ostentó ese título. Hubo una época en la que era un senador más. Inclusive, era uno de los que menos resaltaban. Dejaba pasar títulos, comisiones, honores. Por supuesto, esta humildad era fingida, y en su momento rendiría frutos.

La Vieja República funcionó durante miles de años, pero finalmente se volvió como un bantha viejo: torpe y lenta de reacción. Su burocracia creció de forma desmedida hasta que comenzó a interponerse en el funcionamiento del Estado. La corrupción y el soborno estaban a la orden del día. Los Caballeros Jedi hacían lo que podían, pero su esfuerzo resultaba insuficiente. En el Senado, los políticos se peleaban por las migajas del poder. La anarquía reinaba. Así fue como la lenta ascención de Palpatine al gobierno fue inadvertida. Cuando vio que tenía los apoyos suficientes, se hizo nombrar Presidente de la República. Algunos senadores se le opusieron, pues no tenían confianza en él. Esta oposición estaba liderada por Mon Mothma, Bail Organa y Garm Bel Iblis. Pero la mayoría creyó que las promesas de orden que Palpatine traía eran ciertas, y lo apoyaron. Otros lo apoyaron porque creían que podían utilizarlo como figurón debido a su prestigio. Se equivocaron.

Cuando se vio dueño absoluto del poder, Palpatine disolvió la República y proclamó el Imperio, con él a la cabeza. Rápidamente el Imperio comenzó a conquistar los planetas que se resistían a unírsele, utilizando para ello a la Armada y la Marina imperiales, poderosos aparatos de destrucción. Su "Nuevo Orden" se expandía. Los senadores rebeldes desaparecieron. El Emperador estaba tranquilo en ese frente. Su preocupación eran los Jedi, pues sabía que su ruina podía provenir de uno de ellos. Así fue que organizó una campaña de desprestigio primero, y de caza directa después, con la que se libró de todos los Caballeros que pudo encontrar, y también de sus familias. En esta tarea fue ayudado por el Señor Oscuro de Sith, Lord Darth Vader. Algunos seres especialmente dotados en la Fuerza, sin embargo, fueron mantenidos vivos para ser entrenados en el Lado Oscuro, como Mara Jade, que serviría con el título de "Mano del Emperador" para realizar las tareas más secretas que Palpatine quisiera encomendarle.

Cuando los Jedi fueron erradicados, el Emperador pensó que podía descansar y disfrutar del trono. Organizó al Imperio de manera que no pudiera funcionar sin él. Esto sería un error que se probaría fatal cuando murió. Pero ya su maestría e investigaciones en el Lado Oscuro de la Fuerza estaban cobrando su precio: su cuerpo apenas podía contener la energía oscura que albergaba, y rápidamente se fue deteriorando. Entonces Palpatine decidió investigar en una tecnología prohibida por la Vieja República luego de las Guerras Clónicas. Para esto duplicó el cuerpo de uno de sus consejeros de cuando era senador, el Jedi Jorus

Baoth y obtuvo un clon que conservó su dominio de la Fuerza pero que era mentalmente muy inestable. El Emperador decidió entonces "cultivar" una serie de copias de sí mismo que serían maduradas lentamente para evitar la insanía en el laboratorio secreto de Byss.

La situación estaba bajo control: el Nuevo Orden reinaba, el Imperio dominaba todo el espacio conocido y el arma máxima que aseguraría la prolongación de ese control estaba terminada. La Estrella de la Muerte, surgida de la mente del Gran Moff Tarkin, ya era operacional y lo demostró destruyendo Alderaan, un planeta que era todo un símbolo de la Vieja República.

Algo sucedió entonces. La insignificante Alianza Rebelde asestó un golpe terrible al Imperio destruyendo su Estrella, y todo gracias a la ayuda del hijo del propio Darth Vader, Luke Skywalker. El Señor de Sith y el Emperador sabían del peligro que el joven representaba, pero también conocían que el potencial de Skywalker, volcado hacia el Lado Oscuro, podría hacerlos invencibles. Así que se tendió una trampa en la luna del planeta Endor, donde la Segunda Estrella de la Muerte estaba siendo construida. La idea era aplastar a la Rebelión y lograr la conversión de Luke, todo de un solo golpe. Las cosas fallaron, y tanto la Estrella como el mismo Palpatine resultaron destruidos, éste último por la traición de su propia mano derecha, Vader. Sin el poder aglutinante del Emperador, el Imperio fue rápidamente desmenuzado. El espíritu de Palpatine quedó flotando en el limbo del Lado Oscuro durante un año, hasta que pudo entrar en uno de sus clones. Pacientemente, el Emperador esperó. Mientras tanto, la Nueva República fue establecida y tuvo que lidiar con al Gran Almirante Thrawn, que quiso reclamar el trono del Imperio. Cuando su amenaza fue superada, Palpatine reapareció. Al mando de sus Devastadores de Mundos, logró poner en jaque a la República. Luke se encontró nuevamente con él y esta vez decidió que la mejor manera de derrotarlo era someterse al Lado Oscuro y aprender sus secretos, pero falló y por un tiempo realmente fue servidor del Emperador. Este hizo capturar a Leia para intentar apropiarse de su hijo recién concebido, Anakin, pero Han Solo logró rescatarla. Leia, sin embargo, retornó a Byss para traer a su hermano de vuelta al Lado de la Luz de la Fuerza, cosa que logró. Ambos enfrentaron a Palpatine y destruyeron su clon.

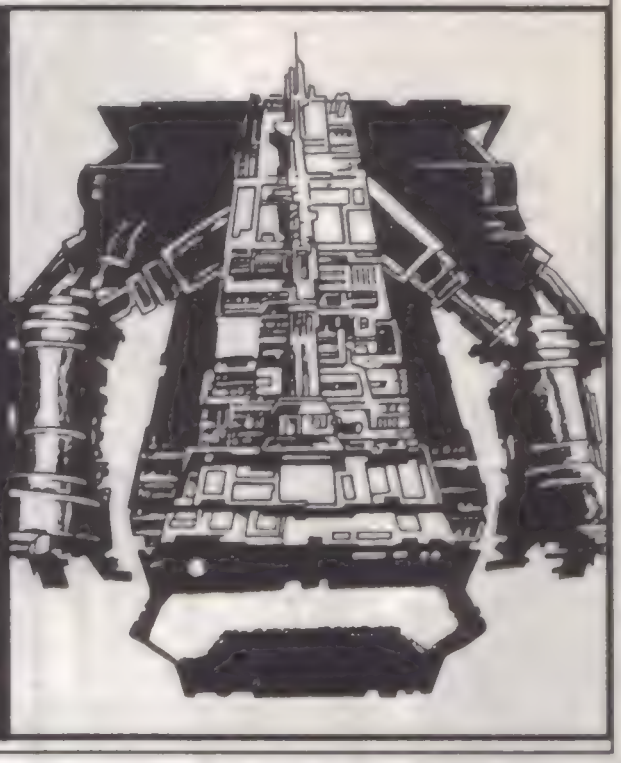
Sin embargo, unos meses después, otro duplicado aparecería y secundado por un cuerpo de soldados entrenados en el Lado Oscuro intentó volver a capturar a Leia para obtener su hijo. El Emperador ordenó un ataque a los cuarteles generales provisorios de la Nueva República, en Da Soocha, utilizando su nueva super arma, el Cañon Galáctico, pero falló en su objetivo de capturar a Anakin, y finalmente fue destruido, esta vez de manera definitiva.

EL HARDWARE: DEVASTADORES DE MUNDOS

Los Devastadores de Mundos aparecieron junto con el renovado Emperador Palpatine cuando este decidió darse a conocer en una gigantesca ofensiva que casi destruye a la naciente Nueva Republica. Más destructivos que la Estrella de la Muerte, estas máquinas eran básicamente una industria flotante que por un lado consumía materiales básicos (léase ciudades o cualquier otro blanco similar) y del otro extremo escupía naves de guerra: cazas y bombarderos TIE y similares.

Los hornos moleculares que sus mandibulas contienen desmenuzan cualquier material que ingresan y luego lo recomponen en su interior para formar los materiales necesarios para construir naves espaciales. Cada Devastador es diferente de los otros ya que estas naves tienen la posibilidad de auto construirse, lo que las hace muy difíciles de ser destruidas. La superficie exterior del Devastador está cubierta de torretas y cañones, y también está protegida por escudos. Todas las naves están guiadas por complejos sistemas de computadoras que permiten manejarlas desde cualquier distancia.

El más grave ejemplo del terrible uso que se le podían dar a estas naves fue durante la batalla de Mon Calamari, el planeta natal del Almirante Ackbar, durante la cual ciudad enteras fueron consumidas para ser transformadas en artefactos de guerra. El planeta tardó muchos años en recuperarse de este ataque.



LOS PLANETAS: MON CORUSCANT

Coruscant, en el centro mismo del Centro Galáctico, ha sido desde siempre el planeta de los gobiernos. Tanto la Vieja Republica como el imperio tuvieron su sede administrativa y política en él, así como la Nueva Republica. La Vieja Republica construyó el salon del Senado y el Palacio Presidencial, que el Emperador Palpatine reformó e hizo más grande e imponente para transformarlo en el Palacio Imperial. La ciudad de Coruscant (pues no se puede hablar de varias sino de una sola) se llamó en algún momento Ciudad Galáctica, pero el Emperador cambió su nombre por el de Ciudad Imperial y así se mantuvo luego.

Coruscant está tan civilizada que muchos de sus habitantes nunca han visto un árbol o ningun vestigio de naturaleza. Niveles y niveles de construcciones separan a las cúpulas políticas y administrativas de la Ciudad de sus basamentos. Tribus enteras de hombres y humanoides viven en las partes más profundas de Ciudad Imperial sin jamás ver la luz del sol.

El planeta está fuertemente protegido por un cordón de estaciones orbitales. Tomarla no fue, para los Rebeldes, algo fácil. S lo un ataque especialmente preparado y llevado a cabo por el famoso escuadrón Rogue, al mando del general Wedge Antilles, hizo posible esto, aunque más tarde se reveló que el planeta había sido cedido por la entonces gobernadora s lo para debilitar a la Nueva Rep blica, pues antes de partir diseminó una enfermedad que podía haber eleminado a la mayor parte de la población.

Coruscant volvió a caer en manos imperiales poco después de la muerte del Gran Almirante Thrawn, y se convirtió en el lugar de batalla de diversas facciones imperiales. Solo fue recuperada, de manera definitiva siete años después de la batalla de Endor, y muchos otros fueron necesarios para restablecer el orden en la llamada "joya del Nucleo Galactico".

Capital Federal

El Galad

Rivadavia 5283
Galeria Caribe
Locales 38 y 39
TEL. 902-3653
Venta mayorista y
minorista a todo el país

Atmósfera Cero

Salguero 679
TEL. 867-1191

Especialistas a tu Servicio

Grupo

INTERNACIONAL
ARGENTINA
CARTAS ROL ESTRATEGIA

Juegos de Rol

Dados

Juegos de Cartas

Juegos de Estrategia

Warhammer

Figuras

Pinturas y Pinceles

Administración:
Bolivar 355 1o.C
(1066) Capital Federal
Tel./Fax 331-3222

Distribuidor exclusivo de:
Ludotecnia Editorial
La Factoría - M + D Ediciones
Cronópolis Ediciones

Rosario

PURO COMIC

Balcarce 1428
TEL. (041)47-0596

San Martin 843
Galería Calle del Sol
Local 17

Venta mayorista y
minorista para la
Pcia. de Santa Fe

Córdoba

Librería L&R

Olmos 87
TEL. (051)23-6484

L&R Comics

9 de Julio 150
Gal. Paseo del Sol L. 14

Venta mayorista y
minorista para la Pcia. de
Cordoba

Comics y Revistas Americanas

Bahía Blanca

Crash Comics

Soler e Yrigoyen
Paseo de compras
El Castillo L. 9

Venta mayorista y
minorista
Zona Sur

Lupin the 3rd

Nombre Completo: Arsene Lupin III. **Primera Aparición: Revista Manga Action (1967).**

Creador: Monkey Punch (Kazuhiko Kato).

HISTORIA: Lupin es descendiente directo de Arsene Lupin I, un ladrón de clase de origen francés. Aunque no se sabe exactamente dónde nació Arsene Lupin III, se le acredita nacionalidad japonesa. Al igual que sus antecesores, gusta de los buenos vinos y los más selectos autos: Mercedes Benz, Alfa Romeo y, por supuesto, el inmortal Fiat 500. Gran conquistador y romántico, Lupin es capaz de tomar riesgos increíbles por una bella chica.

Pero en su afán por huir de la ley, Lupin se debe al resto de su equipo. Junto a él están Jigen Daisuke, especie de gangster vestido de traje, un sombrero que en muy rara ocasión deja ver sus ojos, y el eterno cigarrillo en la boca. Este japonés tiene la reputación de ser el mejor tirador del mundo y es experto en armas de fuego.

Goemon Ishikawa XIII es descendiente de una ancestral familia de samurais y nunca usa armas de fuego, ya que tiene a Zatetsuhen, katana que heredó de sus antepasados. Siempre vestido de samurai, sus virtudes son una gran paciencia, valor y determinación en sus actos.

Fujiko Mine es, como Lupin, descendiente de una familia de ladrones. Le encantan los hombres, el dinero y las riquezas que estos poseen. Trabaja para beneficio propio, pero en algunas ocasiones ha operado como espía, o contratada para efectuar espectaculares robos.

Siempre tras la pista de Lupin y sus secuaces está el inspector de la Interpol Zenigata, quien vive obsesionado con atrapar a Lupin, a tal punto que si otro lo encarcelara, lo ayudaría a escapar para poder ser él quien lo capture. Este juego del gato y el ratón entre Arsene y Zenigata ya lleva varios años y en más de una ocasión tuvieron que unir fuerzas para enfrentarse a un poderoso enemigo. En realidad se ha creado una extraña amistad entre policía y ladrón, aunque ambos saben que son caras opuestas de una misma moneda.

Entre los más destacados oponentes que debió enfrentar Lupin están Lord Cagliostro (a quien Lupin trató de robar en su juventud) y el sobrenatural Mammo, ambos caracterizados por sus gigantescas fortalezas, sus ejércitos de matones y su alta tecnología. Ejemplos de esta última son los laboratorios genéticos y el cohete espacial de Mammo.

Experto en asaltar casinos y joyerías, hábil buscador de tesoros legendarios y celebridad a la que no le molesta en absoluto que le hagan notas en televisión, Lupin III bluffea con incomparable sangre fría y no tiene reparos en sacrificarse por sus compañeros, en especial por Fujiko, con la que alguna vez tuvo una historia. Un curioso fenómeno real de nuestro siglo.

(Estudio Yukino/Nuez)

EXTRA-DATA

Tras muchísimos años de tradición y éxito en el Japón, Monkey Punch logró conservar los derechos para el nombre de su personaje. En el resto del mundo, en cambio, los derechos sobre el nombre de Arsene Lupin son propiedad de la viuda de Maurice LeBlanc, escritor francés que creara al clásico ladrón, abuelo en la ficción de la creación de Monkey Punch. Por este motivo, cuando las películas de Lupin III se editan en EEUU, a veces se lo rebautiza Wolf y otras veces Rupan, adaptación de la pronunciación japonesa del nombre del personaje.

De todos modos, gran parte de la enorme cantidad de apariciones de Lupin III en dibujos animados se conoce solo en Japón, donde protagonizó largometrajes para cine, OVAs, especiales y series de TV y hasta una película con actores estrenada en 19..

EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS PRESENTA:

FANTABAIRES 97

¡MOZO UN TOSTADO!

OSVOLDO FIGAZZA ESTUVO AHÍ Y TE CUENTA LO QUE SE ACUERDA

POR G.SALA 97

1) MUJER MARAVILLA: DEJÓ SU TRABAJO EN EL MAIPO JUNTO A ADRIANA AGUIRRE Y CRIS MIRO Y FUE A MOSTRAR LAS TETAS A FANTABAIRES.

NNN..

X-MEN

2) JUEGO DE COMIQUEANDO: SÓLO PARA ESPECIALISTAS

¡LUCHO, ATENCIÓN! NOMBRE DEL PADRE DE BART SIMPSON:

¡MAGNETO!

3) LATITAS DE COCA: AGOTADAS

¡MIERDA! SOY LA ULTIMA COCACMA DEL LUGAR !!

CREO QUE SE FUE POR ALLA !!

COKE

4) ADAM WEST: POR $10 TE FIRMA POR $20 SE SACA UNA FOTO POR $50 TE BESA, POR $100 TE TOCA LA COLA Y POR $150 TE ESCUPE UN OJO

SPUT!

5) FANS DE SAILOR MOON: ¡¡CORROOO!!

STAR WARS

I'M A SAILOR BOY

6) STAND DE FANZINES. AL FONDO A LA DERECHA

CHE, MAN NO SALPIQUÉ LO FANZINE !!

7) ALAN GRANT: MIENTRAS COMÍA UN SUPERPANCHO EN UN PUESTO POR LAVALLE SE LE OCURRIÓ SU PRÓXIMO GUIÓN: "LOBO CONTRA EL VENDEDOR DE PANCHOS DE LA CALLE LAVALLE"

A LO PANCHO! A LO PANCHOOO

[ROEDED]

SUPER PANCHO

8) HOMENAJE 40 AÑOS DEL ETERNAUTA. EL DIBUJO QUE NO ENTRÓ EN LA MUESTRA

MIRÁ JOSE! UN TIPO CON TRAJE DE BUZO EN PLENO VERANO!

JA JA!

9) CHARLA DE HUMORISTAS ARGENTINOS: REP, SENDRA, MAICAS, RUDY Y JOSE MUÑOZ. ENCUENTRE EL ERROR.

"JUAN SE ROBÓ UNA BIROME Y TIRAME LA GOMA"

JA JA JA JA JA!

10) DIRECTIVO DEL CENTRO CULTURAL BORGES, NO MUY EMOCIONADO CON LAS MANIFESTACIONES COMIQUERAS

¡¡¡SANTO DIOS!! TRANSPIRAN COMO ANIMALES, ABRAZAN BASURA, PISO Y ACTUAN COMO DESQUICIADOS!!!

HULK

PRESENTANDO ESTE CUPÓN EN LA LIBRERÍA "COSME" DE MONTEVIDEO 446 CAP. FED. OBTENDRÁS UN 15% DESCUENTO EN CUALQUIER COMIC DE DAN HAGERTY

REPORTAJES

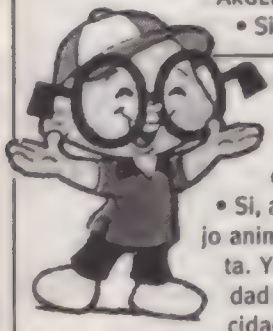
por Andrés Accorsi y Federico Reggi

EN LA AVENIDA CORRIENTES, UNOS DIEZ PISOS POR ENCIMA DE UNA CONOCIDA COMIQUERIA PORTEÑA, ESTA EL REINO MAGICO DEL WALT DISNEY ARGENTINO. SIN MONTAÑAS RUSAS, NI CALESITAS, NI KIOSQUITOS PARA COMPRAR MERCHANDISING, LAS OFICINAS DE PRODUCCIONES GARCIA FERRE SON EL HOGAR DE ALGUNOS DE LOS PERSONAJES CLAVE DE NUESTRA INFANCIA: HIJITUS, ANTEOJITO, CALCULIN, TRAPITO Y MUCHOS OTROS, NACIERON, CRECIERON Y SALTARON A LA FAMA DESDE AQUI. PARA CONOCERLOS MEJOR, ENTREVISTAMOS AL HOMBRE CUYA VISION Y TALENTO INVENTARON CASI DESDE CERO LA INDUSTRIA DEL DIBUJO ANIMADO EN ARGENTINA. ESTE ES EL MARAVILLOSO MUNDO DE

MANUEL GARCIA FERRE

• SABEMOS QUE USTED NACIÓ EN ESPAÑA Y VINO A LA ARGENTINA EN SU JUVENTUD...

• Si, vine a los 17 años...



• SU PRIMER CONTACTO CON EL DIBUJO ANIMADO FUE A TRAVÉS DE LA PUBLICIDAD, NO ES CIERTO?

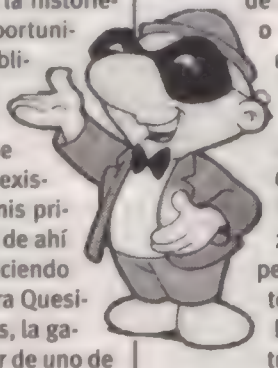
• Si, a mí siempre me gustó el dibujo animado, la caricatura, la historieta. Y aquí la primera oportunidad que tuve fue en publicidad. En el año '55 empecé con la empresa Kurt Lowe, que producía los cortos publicitarios que se daban en los cines, cuando todavía no existía la televisión y ahí empecé a hacer mis primeros dibujos animados comerciales. Y de ahí salté a la televisión, al viejo Canal 7, haciendo dibujos animados en blanco y negro para Quesitos Adler, los gatitos de Lana San Andrés, la gallina Fanacoa, Skippy, Bazooka, y a partir de uno de estos comerciales saltaron a la fama Anteojito y Antifaz, que después dieron origen a mi trabajo editorial.

• SU TRABAJO COMO HISTORIETISTA, CON PI-PÍO Y CALCULÍN EN LA REVISTA BILLIKEN, ¿ES PARALELO O ANTERIOR A ESTO?

• No, anterior. Yo creo a Pi-Pío y Calculín para Billiken en el año '52. Todavía no tenía trabajo en el dibujo animado. Yo había hecho unos cortos en 16 milímetros para la Optica Griensu, que en ese entonces era una óptica muy popular, con muchas sucursales. Eran cortos mudos, que yo producía en forma independiente. Esa fue mi primera experiencia en el campo del dibujo animado.

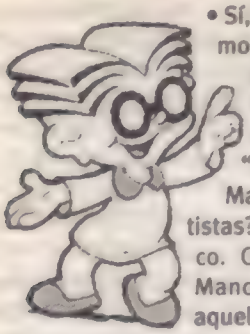
• ¿CUÁNTOS AÑOS TRABAJÓ EN LA TIRA DE PI-PÍO?

• Habré hecho unos siete u ocho años consecutivos de historietas nuevas. Eran episodios de 15 o 20 páginas, siempre entrelazados en una misma continuidad. Eso después se reeditó varias veces en Anteojito, porque con esta historieta se da lo mismo que con Hijitus: los episodios que pasa Canal 13 son los mismos que hicimos hace 25 o 30 años. Los guiones se actualizaron un poco, pero básicamente no han perdido vigencia, porque los temas que yo toco suelen ser temas eternos, de todas las épocas. No recurro a chistes de oportunidad, o a cosas que están de moda, sino a cosas con un contenido más humano.



• EN LA SERIE DE HIJITUS POR AHÍ QUEDÓ MEDIO DESACTUALIZADA LA APARICIÓN DE PIPO MANCERA, QUE ERA MUY POPULAR EN ESE ENTONCES, PERO LOS CHICOS DE AHORA NO LO CONOCEN...

Todas las ilustraciones son © García Ferré



• Sí, es un sólo episodio. Lo hicimos por pedido de Canal 13, porque en ese entonces Sábados Continuados tenía mucho éxito y nos dijeron "¿Por qué no incluyen a Pipo Mancera o a alguno de los artistas?". Pero lo hicimos muy poco. Creo que aparecieron Pipo Mancera y... Donald, que en aquel entonces tenía varias canciones de moda. Pero nada más, porque yo veía que luego eso pasaba y el dibujo perdía actualidad.

• ADEMÁS LA SERIE SE VENDÍA AL EXTERIOR...

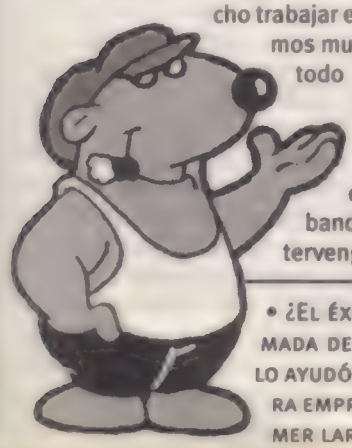
• Si, esos 50 episodios de media hora se siguen viendo en todo el mundo. Y otra serie que recorrió el mundo es El Libro Gordo de Petete. Se vendió en todos los países árabes, en los países de la Cortina de Hierro, cuando todavía existía el Muro de Berlín, se vendió en Alemania, Israel, Bélgica, España, Portugal y toda América Latina.

• SU TRABAJO COMO EDITOR SE INICIA CON ANTEOJITO, A MEDIADOS DE LOS'60...

•Si, en el '64 empezamos con la revista Anteojito. Al principio era una revista de historietas con una parte didáctica y luego le dimos más desarrollo a la parte didáctica, pero mantuvimos las historietas de Pi-Pío, Anteojito, después Hijitus... y en un momento separamos a Anteojito de Antifaz y la revista de Antifaz era más de historietas de aventuras, históricas, policiales...

• ¿EN ESA ÉPOCA USTED DIBUJABA O ESCRIBÍA GUIONES?

•Si, dibujé siempre. Hoy en día un poco menos, por el trabajo que implica dirigir una empresa bastante grande. Pero fui armando un equipo de excelentes colaboradores, algunos colaboran conmigo hace más de 25 años, y ya hay una simbiosis entre personajes, estilos y demás. A mí me gusta mucho, me divierte mucho trabajar en equipo. Conversamos mucho las ideas, sobre todo en las series o los largometrajes y luego complementamos las historias con las voces, con la banda musical y yo intervengo un poco en todo.

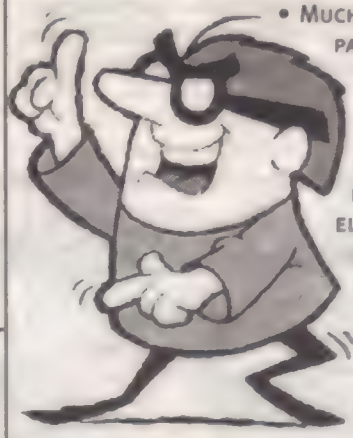


• ¿EL ÉXITO DE LA SERIE ANIMADA DE HIJITUS FUE LO QUE LO AYUDÓ A JUNTAR CORAJE PARA EMPRENDER EL PRIMER LARGOMETRAJE?

• Si. La exigencia de realizar una tira diaria para televisión, que era el único medio que me permitía desarrollarme en el dibujo animado, todo ese esfuerzo tan intenso durante siete años, hizo que algunos muchachos que entraban a entintar o a colorear se terminaran convirtiendo en grandes animadores. Y de los mejores, fui eligiendo y formando un equipo paralelo para realizar un largometraje. Por suerte, había dibujantes para formar dos equipos. Con uno seguíamos con la serie de TV de Hijitus y con el otro, ya con una calidad de animación más cuidada, más exigente, hicimos el primer largometraje que fue Mil Intentos y un Invento.

• ¿QUÉ RECUERDA DE AQUEL MOMENTO?

• Y, una gran emoción por haber terminado el primer largometraje, de 90 minutos de duración, y esa fue nuestra primera experiencia en el mercado del cine comercial. El largometraje obtuvo cuatro premios internacionales, después estrenamos Petete y Trapito, que ganó un premio internacional en Moscú, y el último, Ico el Caballito Valiente, que volvió a obtener el mismo premio en Moscú.

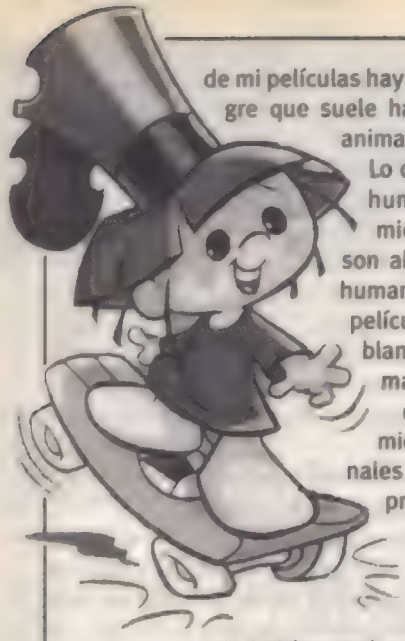


• MUCHAS VECES SE LO COMPARA CON WALT DISNEY... ¿USTED SIENTE QUE DE HABER TRABAJADO EN OTRO PAÍS CON MÁS POSIBILIDADES, HOY SU OBRA TENDRÍA EL ÉXITO Y LA REPERCUSIÓN DE LAS PELÍCULAS DE DISNEY?

• No, yo siempre me he defendido con un mercado limitado como el que tenemos, de 34 o 35 millones de habitantes, y tratando de vender el material al exterior. Y sí, de haber trabajado en un país de 200 y pico millones de habitantes, como EEUU, habría tenido una repercusión mayor. Pero no me puedo quejar, porque a mí en Argentina me ha ido muy bien. Este es el país que quiero, el idioma que conozco, así que aquí estoy...

• VIENDO LAS PELÍCULAS SUYAS Y LAS DE DISNEY, MUCHA GENTE SE PREGUNTA ¿POR QUÉ SON TAN TRISTES LAS PELÍCULAS PARA CHICOS? ¿POR QUÉ LOS PERSONAJES RECIBEN TODOS ESOS GOLPES TERRIBLES, LAS MUERTES DE SERES QUERIDOS Y DEMÁS? YO ME ACUERDO QUE, DE CHICOS, ÍBAMOS A VER SUS PELÍCULAS Y LLORÁBAMOS A LO BESTIA...

• Si, pero casi no hay muertes. En Trapito lo que hay es una pérdida de la ilusión y luego una recuperación de la ilusión en la vida. En ninguna



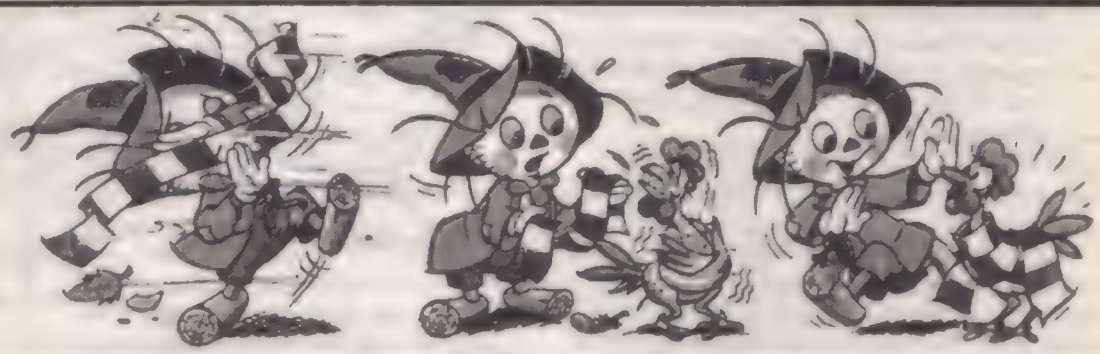
de mi películas hay la violencia y la sangre que suele haber en los dibujos animados de otros países. Lo que hay es ternura y humanidad. El sentimiento y la emoción son algo inherente al ser humano. Si no, haríamos películas muy fofas, muy blandas. Yo le pongo alma a las películas y en el alma está el sentimiento. Además los finales son alegres, siempre gana la esperanza en la vida. Volviendo al ejemplo de Trapito, él vuelve al lugar donde había estado clavado como un espantapájaros cuando pierde su ilusión. Pero cuando vuelve a aparecer la ilusión y vienen el gorrión y la gorriona con toda la cría... ahí Trapito se desprende otra vez y vuelve a saltar de alegría. Y es lo mismo que nos pasa a los seres humanos. Cuando perdemos la ilusión, estamos tristes. El ser humano es una usina de generar ilusión y el que no lo logra, sucumbe.

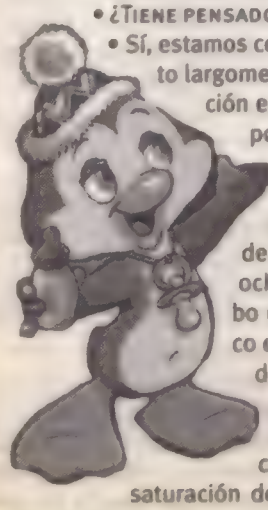
está volviendo a ir al cine. Este año se están abriendo más de 500 salas en todo el país y esto le permite a uno volver a tener esperanza en el cine. Es como con Trapito: al final, la esperanza regresa.

• ¿CÓMO LE FUE CON LOS NUEVOS EPISODIOS DE HIJITUS?

• Bien... la idea era redondear 50 episodios en total, o sea que lo que hicimos fue sumarle ocho o diez capítulos a la serie original. Ahora tenemos 50 capítulos de media hora. Y al dibujo le agregamos las técnicas de la computadora, las técnicas más actuales. Pero en cuanto a guiones y repercusión no hay diferencias con la original. Porque los chicos no se dan cuenta de que hay cambios. Nos damos cuenta los mayores, que apreciamos los detalles...

• CON LA EXCEPCIÓN DE OAKY, QUE TIENE UN PADRE, ¿POR QUÉ LA MAYORÍA DE SUS PERSONAJES NO TIENE NADA PARECIDO A UNA FAMILIA NORMAL, CON PADRES Y HERMANOS, COMO LOS CHICOS QUE MIRAN LA SERIE?





• ¿TIENE PENSADO HACER NUEVAS PELÍCULAS?

• Sí, estamos con la idea de hacer un cuarto largometraje, siempre que la situación económica nos lo permita, y por suerte estamos viendo que hay una vuelta de la gente al cine, se están reabriendo salas. Yo dejé de pensar en hacer cine hace ocho o diez años, cuando hubo una gran pérdida de público en los cines, porque estaba de moda el videocassette y la gente se volcaba al video. Pero hoy en día parece que hubiera una saturación del video y la gente

• Le explico: si en todas las series estuvieran el padre y la madre de Calculín, el padre y la madre de Pi-Pío, el padre y la madre de Hijitus, se llenaría tanto de personajes que sería muy difícil desarrollar guiones ágiles. Mi típico guión arranca con Neurus y sus compinches, Larguirucho, Pucho y Serrucho, tramando una travesura, o una maldad. Entonces surge la bondad de Hijitus y aparece el Comisario a imponer justicia. Pero si lo lleno de personajes adicionales... por ahí se puede hacer en un largometraje, como en Ico, que están la madre de Ico o el padre de Preciosa... en el largometraje hay más tiempo físico de desarrollar un ambiente. Lo de la tele, se parece más a una historieta: hay que desarrollar rápidamente una aventura y, en función de eso, agregar gags u otras situaciones. Además, yo siempre trato de trazar a

los personajes con rasgos claros y sencillos. Por ejemplo, en mi primera historieta, Pi-Pío era puro corazón, Calculín era el intelecto, Paco-Pum la maldad, Ovidio era el buen corazón con poca inteligencia; y en función de esa definición de los personajes, armaba la historieta. No es que no tuvieran familia, es que yo recurría a las cualidades, defectos o virtudes de cada personaje para llevar adelante el guión.

• ¿Hay alguna posibilidad de que alguna vez sepamos quiénes son los padres de Hijitus, o de Anteojito?

• Si, se los puedo presentar en cualquier momento (risas). Enseguida se los dibujo y ya está.

• ¿Nos puede adelantar algo más del nuevo largometraje?

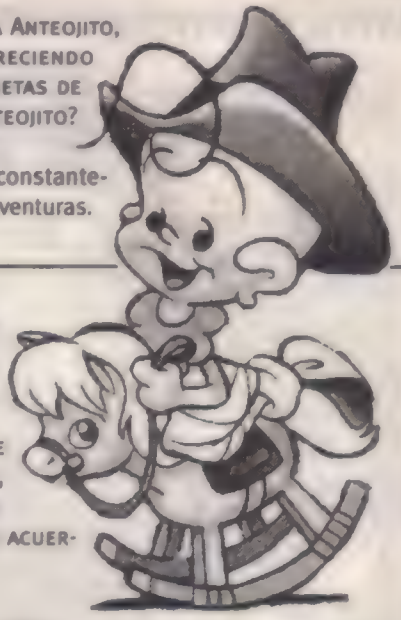
• No, estamos terminando de definir el guión. Todavía no quisiera anticipar nada...

• ¿Podemos esperar apariciones de alguno de los personajes clásicos, como Larguirucho, que ya estuvo en dos de las tres películas?

• Si, seguramente. Larguirucho es como una especie de extra, siempre tiene un papel en cualquier guión y el público lo quiere muchísimo. Yo lo manejo con mucho agrado, con mucha facilidad. Así que, en cualquier momento, les puedo presentar también a la hermana de Larguirucho.

• En la revista Anteojito, ¿siguen apareciendo nuevas historietas de Hijitus y de Anteojito?

• Si, seguimos produciendo constantemente nuevas aventuras.



• ¿Pensó en volver a editar las revistas de historietas de Hijitus ydE Larguirucho, como las de los '70? Yo me acuerdo que eran fabulosas...

• No, porque pensamos que sería saturar al público con nuestros personajes. Me parece que si han durado treinta y tantos años, es porque los mantenemos con un nivel de prudencia y un concepto de no saturación del mercado. No queremos hacer la línea de merchandising, como esos que estrenan una película y ponen a los personajes hasta en la sopa y al año siguiente nadie se acuerda de ellos porque se cansaron. Yo prefiero tener una constancia con el público y no saturar. La saturación mata a los personajes.

• ¿Cómo decidió pasar a Larguirucho de villano secuaz de Neurus a un aliado de los buenos?

• Porque la personalidad de Larguirucho da para que se cambie de camiseta. Es el tipo buenazo, pero con muy poca cabeza. Entonces, cuando se enoja con Hijitus por cualquier cosa, se va con Neurus. Cuando está con Neurus y ve lo malo que es Neurus, se va con Hijitus. Es un tipo que siempre necesita estar bajo el ala de alguien, necesita un líder, un patrón. Es un tipo de poco carácter.

• Es el personaje al que más cariño le tiene, no?

• No, a todos los quiero mucho. A Trapito lo quiero mucho, a Ico también... a Calculín y Pi-Pío, porque fueron los primeros con los que empecé... A todos.

•¿Alguna vez pensó en recopilar en tomos todas las historietas de Pi-Pío, o de Anteojito? Sería bueno volver a leer esas aventuras todas juntas, en un librito, sin necesidad de rastrear los números viejos de Anteojito, que son difíciles de conseguir.

• No, no lo había pensado. Pero es una buena idea que se podría desarrollar. De todos modos, yo generalmente no miro mucho para atrás, estoy siempre mirando para adelante. Algún día, a lo mejor, miro para atrás y digo "Vamos a recoger todo esto", pero todavía no he querido vivir de la nostalgia, sino de la producción actual.

Una Comiquería sin

FICCION

es como *SIN CITY* sin los negros...

NADA...

Porque tenemos la **distribución exclusiva** para negocios especializados de todo el material de **FORUM** (Marvel y Manga en español), **VID** (DC, Spawn y Simpsons), **DEKKO** (Action Figures de Marvel y todo BANDAI), **MAGIC** El Encuentro (el Card Game más popular del mundo) y los Action Figures de **SPAWN**

Además el material de NORMA, GLENAT, el CAZADOR, posters, figus, postales, PVC's y todo el material americano que una comiquería **EN SERIO** necesita

vos elegis...

FICCION

Donato Alvarez 555 Cap. Fed.
Tel: 633-9082/83 Fax: 633-9081

LOS RESCATADORES por Hernan Osturi y Fernando Garcia.

LANGOSTINO

'dedicada con todo respeto a Eduardo Ferro'

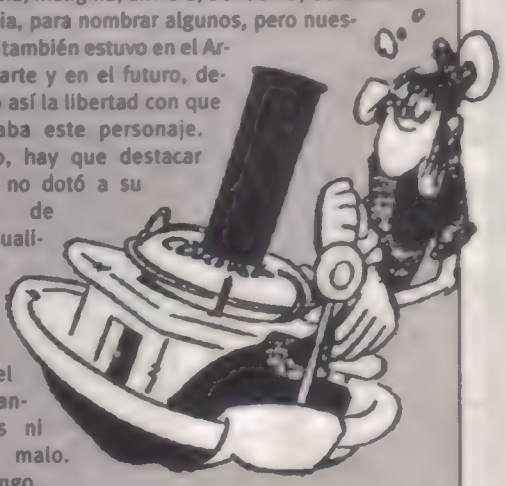
"Adiós mi Buenos Aires querido, tu riachuelo me daba espilú, tedio e hipocondría". Así daba comienzo la saga del más popular, brillante, tierno y audaz marinero que haya surcado los siete mares. ¿Simbad? ¿Popeye? NO! Langostino Mayonessi! Langostino, pa' los amigos. Claro, muchos dirán "vieja, te acordás?"; otros, en cambio: "¿y éste quién es?". Bueno, vayamos por partes.

Langostino fue creado por uno de los más importantes dibujantes que dió este país. Su nombre (me pongo de pié): EDUARDO FERRO (1917), creador de innumerables personajes: Don Pitazo, Bólido, Chapaleo, Tara Service, Pandora, Chicle Bang y un etc. tan grande que lo vio publicar en medios tan diversos como El Purrete (revista que editaba el Buenos Aires Herald por la década del `30), La Cancha y El Hogar, hasta El Cronista Comercial y Comic Magazine.

Langostino fue creado para la revista Patoruzito a mediados de los `40; Ferro lo ubica en el 1948, otros en el `45. La historia comienza cuando nuestro personaje (botero del Riachuelo) cumple su sueño de ser marino y adquiere por 300 $ a Corina, su barco, verdadera "palangana" a su medida. Hecho esto, Lango puso proa a la fantasía y se embarcó en la aventura. Aquí haremos un alto para desentrañar algunas cuestiones con respecto a esto.

Ferro se alejó totalmente de los cánones establecidos para el género aventurero. El se reía del suspenso y de la aventura misma. Así, Lango nunca buscó travesías elegidas de antemano (buscar un tesoro, salvar a una bella dama de las garras de un pirata), sino que cada historia era producto de su solitario viaje. Lango es un marinero al que las olas, el viento y su destino envían a la aventura y esta no es más que una consecuencia. Otra particularidad que presenta esta historieta es su clima de libertad: nuestro marino se deja mecer por las olas y viajar a la deriva y nosotro lo hacemos con él. La historia se va tejiendo sola. Al respecto, su autor decía: "Yo creo que lo principal era que me divertía haciendo una historieta loca y la dejaba que se hiciera sola".

Langostino viajó por todos los mares del mundo que Ferro creó para él y así recaló en los más ignotos países, cuyos nombres destacaban alguna virtud o defecto: Sincerilandia, Malignia, Envidia, Bondania, Golandia y Pugilandia, para nombrar algunos, pero nuestro marino también estuvo en el Artico, en Marte y en el futuro, demostrando así la libertad con que se manejaba este personaje.



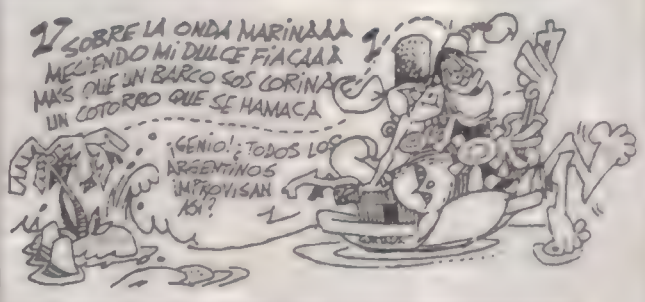
Por último, hay que destacar que Ferro no dotó a su personaje de ninguna cualidad en especial (por ejemplo, el bueno es el héroe): Lango no es ni bueno ni malo. Sólo es Lango.

Muchas veces Ferro se introdujo dentro de la historieta como un lector más y desde allí le preguntaba o le aconsejaba a su personaje lo que debía hacer. Por otro lado, en vez de la palabra "continuará" (ya que sus aventuras eran continuadas), remataba sus finales con frases como ¿Se salvará Fulano?.

FINAL

Langostino es un tipo errante, fantasioso, soñador, humano, así como lo es Ferro, porque él es Langostino y todo sus personajes, y si hay algo que agradecer es el haber tenido la oportunidad de conocerlo personalmente. Por eso hacemos nuestras la palabras que Abel Santa Cruz tuviera para él: "Sus ideas y sus muñecos son transparentes; los leemos, los saboreamos y a traves de ellos estamos reconociendo o adivinando un maravilloso, un siempre limpio y optimista corazón".

Grande Troesma!


Y SOBRE LA ONDA MARINA...
MECIENDO MI DULCE FIACA...
MAS QUE UN BARCO SOS CORINA
UN COTORRO QUE SE HAMACA
¡GENIO! ¿TODOS LOS ARGENTINOS IMPROVISAN ASI?

Hace más de siete meses lanzamos el Segundo Concurso Comiqueando de Historieta, en nuestro número 27. Esta vez, sólo podían participar dibujantes, ya que el guión era el mismo para todos. Muchas personas participaron, algunos muy principiantes y otros, en cambio, muy buenos exponentes de la historieta que se viene. Pero basta de cháchara y pasemos ya a los resultados de nuestra

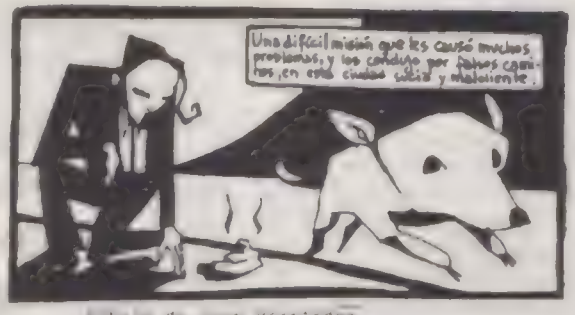
BUSQUEDA DEL TALENTO

Se presentaron 76 trabajos, llegados de los cuatro puntos cardinales del país, los cuales recibieron puntajes del 1 al 10 por el siguiente jurado: Andrés Accorsi, Diego Accorsi y Hernán Botticelli de Comiqueando, y los consagrados Quique Alcatena, Fernando Calvi, Carlos Meglia, Francisco Solano López, Dani the O y Juan Zanotto. Los puntajes de los miembros del staff funcionaron a manera de filtro, y sólo aquelos trabajos que con esas tres primeras notas superaban el promedio 6, pasaron a las manos de los grandes profesionales argentinos. El factor tiempo es fundamental, tanto a la hora de cerrar la Comiqueando como a la de molestar a los artistas.

Dieciséis jóvenes argentinos talentosos pasaron a la segunda vuelta, y de entre ellos surgió el ganador.

Quiero contarles algunos puntos del concurso, como por ejemplo, el guión. Esta historieta simple, surge cuando Andrés, hace más de un año, me dice: "Hay muchos chicos que vienen a mostrarme trabajos, quizás muy buenos en sus estilos, pero no sé cómo se desempeñan a la hora de contar una historia; muchos traen ilustraciones o copian cuadros. ¿Por qué no te escribís un guión cortito, para que yo se los muestre y les pida que lo dibujen? Saca lo de los superhéroes que es lo que hacen casi todos, hace algo más complicado, no sé, un policial con poca acción, mucho diálogo, que es lo que más les cuesta..." Así, escribí "Están Entre Nosotros", como un ejercicio, con un poco de humor, un toque de ciencia-ficción, una splash page para lucimiento, una página libre (la tercera) y poca acción.

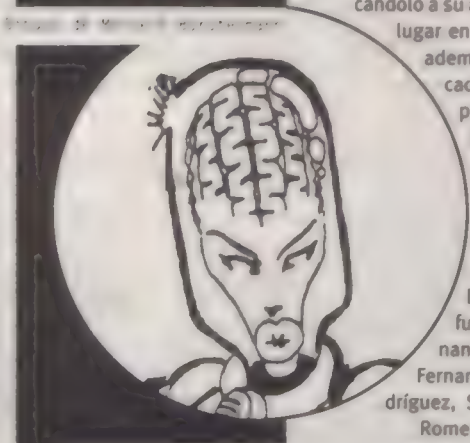
Cuando a principios de año nos pusimos a pensar en este segundo concurso, nos acordamos de los dos grandes problemas que tuvieron muchos en el anterior: a) el dibujo era bueno, pero el guión era tan malo que perdía toda oportunidad de ganar; b) "No me pude presentar porque el que me iba a escribir el guión me cagó" (o bien, "porque no se me ocurría nada"). Como solución, decidimos que, como nos es más fácil hacer aparecer guionistas que dibujantes, esta búsqueda de talentos podía presentar un guión único y juzgar solamente el dibujo y la puesta en página, el narrar y no el argumento. De esta forma, nadie perdía puntos por malos guiones y a la vez, se simplificaba muchísimo la tarea de los miembros del jurado.

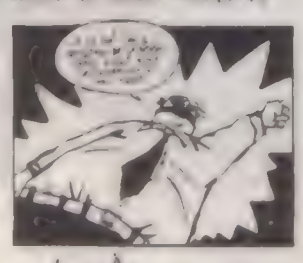


Trabajo de Juan Bermúdez

Entonces, nos acordamos de ese guión-ejercicio que había escrito y pensamos que este concurso, era, de alguna manera, un gran ejercicio. Piensen que el día que les den un guión para dibujar, no va a ser LA joya que quisieron dibujar toda su vida, más bien, todo lo contrario. El dibujante profesional debe estar preparado para sentarse frente a la hoja en blanco, con el peso de un guión de mierda encima, y la capacidad de salir de su estilo cuando este lo requiera. Están Entre Nosotros, creo yo, cumplió muy bien su papel, aunque muchos se mataron en el splash-page y después fueron decayendo, aunque la tercera página deschavaba a quien tocaba muy de oído, aunque muchos hayan entendido que en la última página los protagonistas tenían los disfraces puestos de nuevo y no era así, a pesar de todo, DIEGO COGLITORE logró esta muy buena historieta (tomando mi guión como base, pero modificándolo a su antojo) que le valió el primer lugar en el Concurso Comiqueando; además de cobrar por esta publicación, que se convierte en su primer trabajo profesional.

Diego (23 años) estudió con el maestro Oswal, tiene una larga trayectoria en distintos fanzines y publicó recientemente una historieta suya en la revista Hacha.





Los otros quince finalistas fueron: Federico Radero, Fernando Baldó, Federico Pazos, Fernando Ficher, Juan Manuel Rodríguez, Sebastián Ramseg, Ricardo Romero, Walter Ponce, Abel Sámez, Facundo Velilla, Marcelo Borstelmann, Juan Manuel Bermúdez, John Gutiérrez, Marcelo Rincione y Mariano Pogoriles.

Y agradecemos también a todos los otros participantes, a los que les recomendamos que insistan, practiquen, aprendan, lean y aguanten, y quizás en el próximo concurso ustedes sean los ganadores. Suerte.

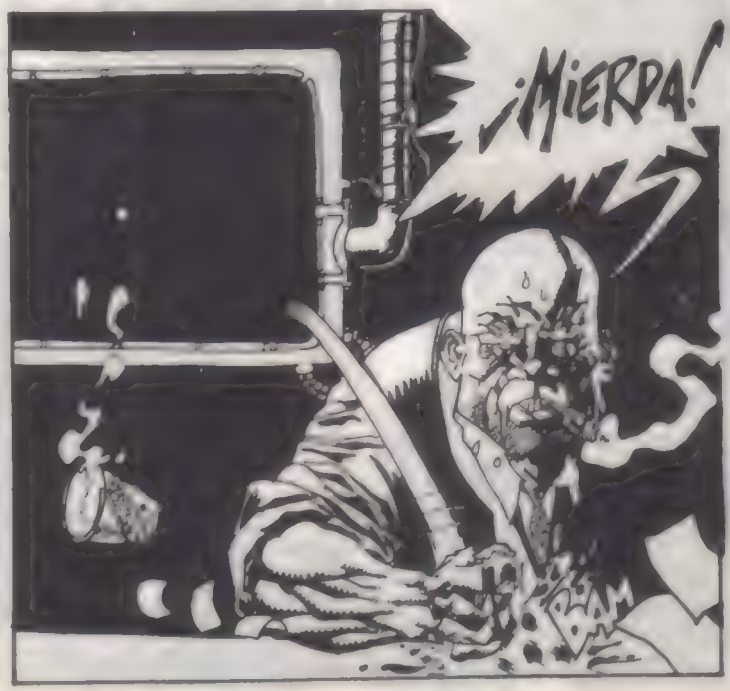
DIEGO ACCORSI

PRESENTAN:

Están entre NOSOTROS

ESTÁN ENTRE NOSOTROS

...INVESTIGACIONES QUE PRUEBAN LA EXISTENCIA DE SERES DE OTROS MUNDOS HABITANDO NUESTRO PLANETA. Y LA PRINCIPAL PREGUNTA QUE NOS HACEMOS ES: ¿QUÉ ESTÁN HACIENDO LAS AUTORIDADES?



ESTAMOS EN APRIETOS, MIS HACKERS, NO LES TRAIGO RESULTADOS. LOS TERES SON LOS MEJORES, SI HAY MARCIANOS AHÍ AFUERA TENEMOS QUE SER LOS PRIMEROS EN SABERLO.
CONFÍE EN NOSOTROS, JEFE. SE LOS TRAEREMOS.
NO SE PREOCUPE ¿ALGUNA PISTA, ALGUN DATO?
TENEMOS ALGUNOS INFORMES DE INTELIGENCIA. COMPRENDERÁN, NO ES MUCHO. PERO ES LO ÚNICO QUE TENEMOS POR EL MOMENTO.
¿OLORES?
¿ESO ES TODO? ¿LOS MALDITOS MARCIANOS "HUELEN RARO"?
NO ES UN GRAN LOGRO...
¿¡¡¡CÓMO LO SABEN?
PREGÚNTALES TÚ, BLYDE. LOS ALIENÍGENAS NO COMEN NI TOMAN, HACEN UNA ESPECIE DE FOTOSÍNTESIS QUE CONVIERTE AL OXÍGENO EN UN GAS. ESO ES TODO. ¿CREEN QUE PODRÁN HACERLO?
¿¡¡¡Y USTED QUÉ CREÉ? USTED NOS LLAMÓ, JEFE.
SÓLO ESPERE AQUÍ.
BIEN..
SUERTE

¿Hay algún lugar mas apropiado para que un detective comience a recabar información?

Aunque en este caso resultó del todo inútil...
Aquél lugar tan lleno de humo y borrachos sólo logró que perdieran el rastro. Es que un bar funciona a la perfección para hallar pistas sobre "la última entrega" o "el próximo trabajito", pero este asunto era bastante diferente; las esencias se mezclaban caprichosamente, pero todas ellas coincidían en algo...
...Como si provinieran de recuerdos que se niegan a ser olvidados.

Muchos abrazos a botellas con nombre de mujer, mucha miseria humana pero nada sobre ELLOS. La calle funcionaba como el perfecto camuflaje que ellos necesitaban...

...Un cómplice monstruoso.

¿Se esconderían ellos entre nubes de perfume franceses y vidas de cinco estrellas?... serían excelentes políticos, empresas.

La vida cotidiana es tan inodora... como los centros de mesa hechos de frutas de cera. Como el plástico, las siliconas y el silicio

¿A qué huelen las corporaciones?

¿Qué huele peor? ¿La comida del vagabundo o...? ¿...Es que acaso las circunstancias tienen su aroma propio? ¿Qué olor tiene la suerte?

El pobre vago no lo sabe.

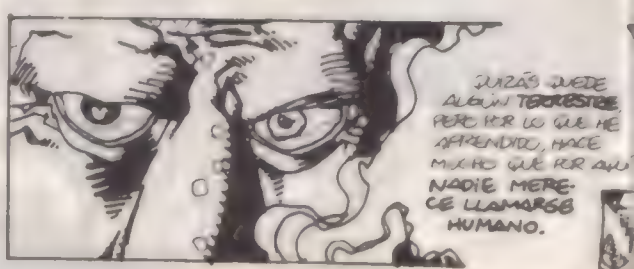
SOMOS NOSOTROS, JEFE.
ADELANTE.
NADA.
DEBEN SABER DE SU PROBLEMA OLFATIVO.
¡¡¡Y LO HAN CAMUFLADO PERFECTAMENTE.
CLARO QUE LO HEMOS HECHO.
FLAG
LO HEMOS HECHO BIEN.

RIP
AY VARESE JEFE
RIP
SOY OTRO INFILTRADO Y ESPERO ANSIOSO EL DIA DE LA INVASIÓN FINAL
RIP
ESTAMOS EN TODOS PARTES.
ENTONCES YA SOMOS TRES.
RIP

USTEDES DOS ERAN LOS MEJORES, HUBIERAN APORTADO LA PRUEBA CONCLUYENTE DE LA EFICACIA DE NUESTROS DISFRACES.
MAS, NO HUBIÉRAMOS INFORMADO NADA, COMO PUEDE IMAGINARLO AHORA... AÚN ASÍ NO HALLAMOS NI RASTRO DE LOS NUESTROS.
PERO... ¿LA MISIÓN NO HACÍA CORRER RIESGOS A LA INVASIÓN FINAL?

O'HARA Y HAROLD ME INFORMARON QUE NUESTRO LÍDER SE HALLA EN CAMINO...
¿ES QUE ELLOS DOS TAMBIEN ... DE LOS NUESTROS?
USTEDES ERAN LOS ÚLTIMOS HUMANOS EN EL DEPARTAMENTO DE POLICÍA.

YO SÉ DE MUCHOS REEMPLAZOS EN ESTA CIUDAD. ¿ES QUE ACASO QUEDAN HUMANOS POR AQUÍ?


QUIZÁS QUEDE ALGÚN TERRESTRE, PERO POR LO QUE HE APRENDIDO, HACE MUCHO QUE POR AHÍ NADIE MERECE LLAMARSE HUMANO.

No me considero un trekker, ni he visto todo lo que existe de la serie. No me gusta Voyager y no termino de engancharme con la Clásica. No navego en Internet para saber qué va a venir en el Universo Roddenberry, ni chateo debatiendo sobre las problemáticas de la serie. No estoy afiliado a ningún fan club de trekkies, no fui al cine doce veces a ver First Contact, ni tengo una casaca como la de Picard. Leo novelas de Next Generation, veo siempre que puedo Deep Space y me gustó mucho el card-game. Lo que quiero decir es que no soy un mega-cebado trek. Me gustan STTNG y DS9 como series de televisión (y cine). Así y todo me voy a inmiscuir en el escabroso terreno de...

POR DIEGO ACCORSI

LA POLITICA EN STAR TREK

Se suele decir que toda expresión artística es producto de su época, y si aceptamos al Star Trek original como arte, podemos ver en la obra de Rodenberry, una fuerte influencia de los tiempos que le tocó vivir. La Federación Unida de Planetas, para Roddenberry, los buenos son los yankis y los planetas aliados, los países bajo el ala del Gran País del Norte. Esto no tiene mucho más sustento, pero sigamos el análisis. Los grandes enemigos, malvados, barbados y desplidados, los Klingons, con un idioma cerrado y unos valores morales diferentes, son sin duda, los rusos. Pensemos que, por esa época, el comunismo era el gran enemigo, y está en los Klingons esa sensación de gran potencia imperialista con quien confrontar por los planetas a descubrir y colonizar. Pero el otro enemigo de los Estados Unidos y el capitalismo en aquel entónces, era la otra fuente de comunismo, China, representado en el Universo Trek por los siempre fríos y calculadores Romulanos, con su extraña pigmentación. El maligno imperio romulano es poderoso y tiene sus propios valores, lejos de la humanizada Federación.

Los vulcanos, podrían ser, como raza superior que descubre a la Tierra, con gran injerencia dentro de la Federación, pero lejos de los sentimientos, Gran Bretaña; pero también es la raza a la que Roddenberry le agregó más "fantasía", tal vez tecno-shakespereana.

Para cuando aparece Next Generation, el mundo político ha cambiado mucho, y esto se nota en las ideas de Rodenberry. ¿Un klingon en la Enterprise? La alianza Klingon-Federación sólo es pensable después de una Perestroika, la caída del Muro y la entrada del capitalismo en la ex-Unión Soviética. Los romulanos siguen siendo los malos, porque no se sabe qué estuvieron haciendo durante años, así como en EEUU nadie terminaban de entender a los chinos.

La raza que pinta como el gran enemigo desde el primer capítulo, son los Ferengis, comerciantes extremos, con extrañas costumbres para con sus mujeres y muy feos. ¿No es así como los americanos ven a los árabes? En lugar de una sustancia como el petróleo, en Trek los ferengis van por todo lo que haya, acumuladores de riquezas, que no son tan malos al fin y al cabo, tal vez porque para cuando sale Deep Space 9 (donde un ferengi -y su raza- es protagonista) Estados Unidos ya le ha pasado el trapo a Irak.

Siguiendo con Deep Space 9, encontramos a una raza militarizada, dominadora de mundos con una avanzada tecnología, los Cardassianos. En nuestro mapa político, esta raza ocuparía el rol de la Alemania nazi, lo que dejaría a Bajor -el planeta sojuzgado y perseguido por años- como los judíos. En Deep Space es muy fácil ver la metáfora nazis-judíos, con eventos como la recuperación del poder civil en Cardassia y el afloje de la maldad, la importancia de las roscas religiosas entre los bajoreanos, los terroristas maquis en el medio (oriente), la entrada de la Federación a manera de las Naciones Unidas, o mejor aún, como un poderoso Estados Unidos protegiendo a Israel.

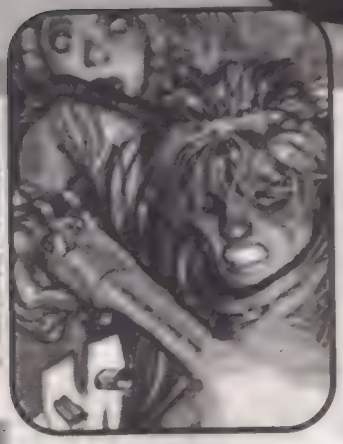
El Dominion y las razas más allá del wormhole ya entran en la categoría del imaginario social yanki, y la intervención de los extraterrestres en la política humana. Esas razas son a la Federación como los aliens pueden llegar a ser con nosotros.

Pero antes de seguir especulando, me faltó una raza muy importante de STTNG: los Borgs. ¿Qué país de nuestro mundo posee elevada tecnología, una gran conciencia de comunidad, una necesidad de expansión contínua, una poderosa captación de mercados y medios del extranjero y nos van metiendo su cultura por todos lados, como asimilándonos? Los japoneses. Los Borgs son los japoneses, conquistando todo a su paso, convirtiendo a los lectores de comic europeo en "otakus", invadiendo la tele con sus personajes de ojos saltones, con sus autos, sus equipos de música y toda la tecnología de punta. ¿Y quién los trata de frenar? En la mente del americano tipo, los japoneses son un problema que deben parar. Y ahí entra la Federación Unida del Norte. Las alianzas con los Borgs (Voyager) o con los Romulanos (DS9) no hacen más que reflejar una realidad de globalización (Clinton en China, etc.), donde los "enemigos" ya no están más en nuestro mundo. Con la suprahegemonía de los Estados Unidos y su capitalismo, ya no hay malos en la Tierra y por ende, Voyager se va bien lejos y a la Deep Space la atacan los aliens.

Esto es un primer acercamiento -sin intención de racismo alguno- y estoy seguro que la muchachada trekker querrá decir lo suyo. Espero sus comentarios, recuerden que esto es sólo mi punto de vista, o en las inmortales palabras del gran filósofo contemporáneo Guillermo Nimo "Por lo menos, así lo veo yo"

mesa redonda

UNA VEZ MAS, OCHO MIEMBROS DEL STAFF Y UN FAN INVITADO (EN ESTA OCASION CHRISTIAN VIVAS, UNO DE LOS MAS LUCIDOS CORRESPONSALES DEL AKHORSI ASYLUM) LEEN, ANALIZAN, CALIFICAN Y COMENTAN NUEVE PUBLICACIONES DE RECIENTE APARICION. COMO YA ES COSTUMBRE, INVITAMOS A TODOS LOS LECTORES A PARTICIPAR DE ESTA SECCION. ¿COMO? MUY SENCILLO: ENVIANDONOS UNA CARTA (DONDE FIGURE UN NUMERO TELEFONICO) DICIENDO "YO QUIERO ESTAR EN LA MESA REDONDA".



	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Lisandro Berenguer Grassi	Hernán Botticelli	Dr. Müle	Dr. Sax	Juan Manuel García Carral	Lucas Varela	Fan Invitado: Christian Vivas	Promedio
BIRDS OF PREY nº1	6	7	7	6	5	6	7	4	6	6.00
BOY VAMPIRO nº1	7	6	1	6	5	7	5	7	4	6.00
CORRERIAS DE PATORUZITO nº847	6	4	6	3	2	5	5	1	3	3.88
DIETER LUMPEN nº3	8	5	6	5	4	6	6	7	7	6.00
LA CASTA DE LOS METABARONES vol. IV	9	9	8	9	8	10	8	10	8	8.77
MARVEL TEAM UP nº6	4	6	2	4	3	6	6	6	5	4.66
STAR TREK VOYAGER nº14	4	3	1	4	2	3	3	2	3	2.77
STORMWATCH nº3	6	8	7	6	5	8	6	2	7	6.11
U.S. nº2	8	9	6	7	7	6	8	8	7	7.33

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Historias de Familia (Pancu). Mystic Funnies nº1 (Robert Crumb) y Quantum & Woody: The Director's Cut (Christopher Priest y Mark Bnght)

Diego Accorsi: Sandman: The Dust Covers (Neil Gaimal & Dave McKean); Skull: Heavy 3-PO (Rob Schrab) y Quantum & Woody: The Director's Cut (Pnest y Bnght)

Hernán Botticelli: Man-Thing nº1 (J. M DeMatteis y Liam Sharpe); Astro City Vol.II, nº6 (Kurt Busiek y Brent Anderson) y Hacha nº5 (Alcatena, Calvi, Varela, Jok y otros)

Dr.Müle: Starman nºs 36 al 38 y Annual 2 (James Robinson, Tony Harris y otros); Marvels (Kurt Busiek y Alex Ross) y Preacher nºs 27 al 33 (Garth Ennis y Steve Dillon)

Dr.Sax: Quantum & Woody: The Director's Cut (Pnest y Bnght); La Casta de los Metabarones Vol.I y II (Alexandro Jodorowsky y Juan Giménez) y Captain America Vol.III, nº1 (Mark Waid y Ron Garney)

Juan Manuel García Carral: JLA nºs 1-15 (Grant Morrison y Howard Porter); Kingdom Come: Revelations (Mark Waid y Alex Ross) y New Mutants (miniserie de Ben Raab y Bernard Chang)

Lucas Varela: Black Hole nºs 1 a 4 (Charles Burns); Starman nºs 20 al 23 (James Robinson, Tony Harris y otros); Spirou y Fantasio en Moscú (Tome y Janry)

Christian Vivas: Kingdom Come (Waid y Ross); Preacher nºs 1 al 7 (Ennis y Dillon) y Clemente (Laloi)

BIRDS OF PREY N°1

6

por Andrés Accorsi

Bueno, primer numerito de Birds of Prey que no me convence. El primer especial (el que dibujó Gary Frank) fue una masa, la miniserie con Huntress y Catwoman estuvo divertida y los dos unitarios anteriores no eran para mearse encima, pero zafaban muy honrosamente. Este numerito, en cambio, es un poco más trucho.

Principal responsable de que esto (que podría haber arrimado al ocho) termine en un cuasi generoso seis es el guionista Chuck (diez kilos de guiones por mes) Dixon. Aquí, el pulpo del procesador de texto recurre al viejo truco de impactar al lector con algo grosso pero imposible (en este caso, Barbara Gordon curada de su parálisis y de nuevo en acción como Batichica) para luego explicar que todo se trataba de una alucinación (en este caso obra de Spellbinder, una villanita muy cool pero muy tercerona que me suena, pero no me acuerdo de dónde).

Con la remanida excusa de "en realidad es todo una alucinación", las primeras 26 páginas son un show de piñas, patadas y chistes de Black Canary y Batgirl entre sí y con los villanos. Y hablando de villanos (y especulando con que todo esto pasa sólo en la mente de Barbara) vienen las consabidas apariciones del Joker (obvio) y de una plétora de habitués del Arkham, como para cebar a los giles.

El dibujo cayó -esta vez- en manos de Greg Land, mucho mejor que en trabajos anteriores, pero demasiado cercano a la onda Adam Hughes, al punto del choreo liso y llano. El resultado general es bastante pasable, con algún buen momento, con ganas de que Dinah y la Colo tengan por fin su serie mensual (le dan serie a cada verdulero, que no veo por qué no dársela a estos dos grandes personajes) y con la sensación de que -por lo que se vio en las entregas anteriores- Birds of Prey da para hacer historias muy superiores a esta.

BOY VAMPIRO N°1

7

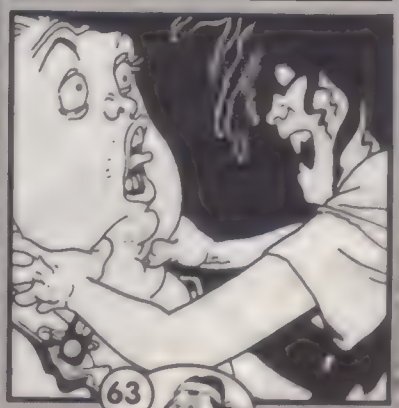
por Lucas Varela

Una de las tantas agradables sorpresas de Fantabaires 97, aparte de un dibujo de Muñoz dedicado y de la gente que conocí, fue encontrarme con esta historieta de Trillo y Risso, la misma pareja que nos regaló a Fulú, y Ay, Jalisco. Boy Vampiro es un personaje muy bien planteado con unas vueltas en el tema de los vampiros que lo convierten en único en su especie. A Boy no lo mata el sol como a cualquier nosferatu, sino que le da vida, una vida que no quiere. Boy odia al sol no porque lo mata sino porque lo arranca de su muerte con dolor y lo resucita. Desea tanto seguir muerto que no tiene nombre, solo es Boy. Encerrado en su eterno cuerpo de 12 años, Boy resucita cada tanto y sale al mundo con hastío por la vida y con mucha hambre de comida y sangre.

Este torturado personaje pertenece a Trillo, un constructor de vidas que paradójicamente le da vida a alguien que no quiere. De más esta hablar sobre sus habilidades como guionista. Con sólo nombrar a El Ultimo Recreo entre su vasta obra, nos deja dicho qué clase de escritor es, uno imprescindible. Risso completa la historieta con un dibujo muy bueno. Maneja los blancos y negros como pocos, sus sombras son un personaje más y con mucha síntesis cuenta esta llevadera resurrección de Boy por nuestra era.

Solo tengo dudas sobre dónde transcurre la historia, que parece Buenos Aires pero no es. Por momentos parece Nueva York pero tampoco. Es como una ciudad universal despersonalizada, tal vez por el efecto de globalización mundial o por el simple hecho de que la historieta fue hecha para un mercado europeo. Sí, por supuesto, está realizada para los tanos que aprecian tal vez mejor que nosotros a los artistas argentinos. Pero esto es causa de que la historia pierda un poco de identidad.

A pesar de que Boy no quiera, le deseo larga vida a este vampiro.



CORRERIAS DE PATORUZITO N°647

2

por Dr. Müle

Sé que una pregunta que suele interesarle al público es qué revistas leemos. Okey, les cuento (hoy me agarran menos malo que de costumbre). Leo Preacher, Starman, Astro City, Invisibles, Stray Bullets, Mage, Red Rocket 7, Hate, cada tanto junto un montón de Hellblazers, House of Secrets y de Spectre y las leo todas de corrido, DV8 la largué cuando se fueron Ramos y Ellis, me animé a probar cosas que empecé con mucho miedo y me engancharon, como Challengers of the Unknown, StormWatch, la JLA y Thunderbolts, también espero ansioso los TPBs de Bone, los de Cerebus, los de Scud y seguramente, un par de cosas más que se me están escapando. Autores que me gustan son Ellis, Gaiman (cuando hace historietas, no esos cuentos dibujados, ya me tiene cansado con las hadas y los duendes), Milligan, Busiek, Morrison (excepto en Flash), Ostrander, Aragonés, Ennis (a menos que sea para Image, donde ya demostró cómo se tira a chanta), Robinson, Alex Ross, Mike Allred, Evan Dorkin, Marc Hempel, Dave McKean, Ted McKeever, cosas de Waid, Groening y algunas de Giffen, Jay Stevens, Kyle Baker y se me escapan otros nombres porque son muchos.

Pero... ¿esta no era la crítica de una revista? Ah, la Patoruzito, esa boludez ideológicamente repulsiva, reeditada por séptima vez, con historias intrascendentes y un sentido del humor y de la aventura casi inexistentes. Ah, no me interesa. Espero que a ustedes tampoco. En lugar de prometer tanto relanzamiento de Patoruzú con bombos y platillos, Quinterno se podría poner un poco más las pilas para sacar buenos comics nuevos, y abrir un poquito el cráneo para ver la realidad sin esa cortina política oligárquica que baña todas las relaciones de sus personajes. Qué tanto.

DIETER LUMPEN Nº3

7

por Christian Vivas

Confieso que leer las dos historias de Dieter Lumpen que componen este comic trajo a mi memoria a dos personajes con mucha chapa como son, por ejemplo, Corto Maltes y Torpedo. Y esta referencia no es ociosa porque Lumpen tiene el espíritu de las aventureras del Corto y ese suspenso de policial negro característico de las de Torpedo. Jorge Zentner logra dos relatos intensos, reveladores y se da el lujo de tocar temas jodidos como el racismo, la homosexualidad y la ambición. Y lo hace tan bien que hasta se guarda el golpe de efecto para la última viñeta de cada historia.

Los dibujos de Rubén Pellejero son bárbaros, hasta el mínimo detalle. Autos, edificios, escenas de lucha, todo; le dan fluidez a los relatos, dinamismo, las páginas se pasan volando y no cansan. Sin embargo, al terminar la segunda historia uno quiere más y, lamentablemente, se queda con las ganas, porque la tercera historia de este comic book no está protagonizada por nuestro amigo Lumpen sino que es un unitario de relleno que no tiene el espíritu de los relatos anteriores. En síntesis, este comic book es una buena manera de comenzar a redescubrir las huellas de un personaje que tiene mucho carisma pero que se podría aprovechar más si se le diera más espacio en su propia revista, sin historias de relleno.

© Zentner/ Pellejero

LA CASTA DE LOS METABARONES Vol.4

9

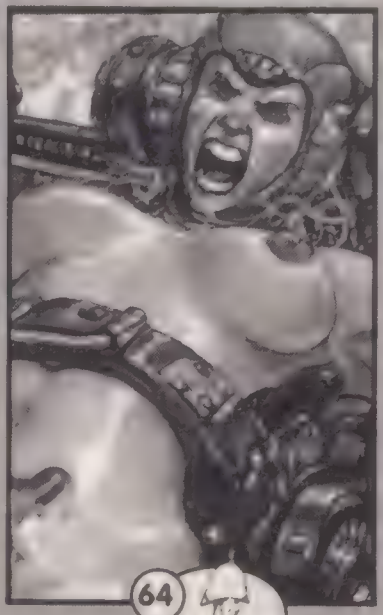
por Hernán Botticelli

La Casta de los Metabarones es un desprendimiento de la exhuberante e imaginativa saga del Incal, creada por Jodorowsky y Moebius a comienzos de los ochenta. En ella se destacó un personaje, el Metabarón, el guerrero perfecto, un mercenario que en este caso, emplea sus dones para ayudar a los buenos.

El personaje tuvo tanta chapa que Jodorowsky decidió retomarlo, esta vez con el majestuoso arte de Juan Giménez, para narrar la historia del linaje de los Metabarones, desde el principio hasta el actual. Cabe aclarar un hecho fundamental en esta leyenda: El derecho de ser Metabarón se transmite de padre a hijo y la única forma de conseguirlo es matando al anterior, es decir, a su propio padre. Así, en los tres libros anteriores, conocimos a los primeros metabarones, sus heroicas hazañas y sus trágicas vidas.

En este cuarto libro continúa la historia de Othon, tatarabuelo del actual Metabarón. La historia está plagada de espectaculares giros argumentales que no corresponde deschavar aquí. Léanlo.

El guión de Jodorowsky es una potente y atrapante mezcla de lo mejor de la tragedia griega y la ciencia-ficción. La aventura, el drama y el humor están sabiamente combinados, aunque la aparición de los robotitos corta un poco el clima de la historia. El arte de Juan Giménez es simplemente maravilloso, con un despliegue total en las imágenes galácticas o mágicas, al tiempo que intensifica la carnalidad y expresividad de los personajes en conflicto. Realmente, una joya de esas que dan placer al ser leídas.



MARVEL TEAM-UP Nº6

2

por Lisandro Berenguer Grassi

Tengo que hacer una confesión: cuando era pibe, mi superhéroe favorito no eran Superman ni Batman. Yo era fan (pero de posta, eh) del más simpático de los superhéroes: your friendly neighbor, Spider-Man. El Hombre Araña. Mi adoración surgía, más que nada, de los dibujos animados de la época, con ese estribillo que en el colegio cantabamos "guachuman, guachuman, espenganeruba guachuman", versión infantil de "Spider-Man, Spider-Man, does whatever a spider can". Eso era cuando todavía la tía May estaba viva, el primer goblin también, y un tal Todd MacFarlane quería jugar al beisbol en vez de ser dibujante. Pero cambia, todo cambia, y hoy Spider-Man es uno de los héroes más explotados del cómic, con verduleros que le inventan historias truchísimas y lo dibujan como el orto. Algo así es la historieta que me tocó comentar. Esta Marvel Team-Up, que reunió al Hombre Araña, en sus primeros cinco números, con diversos héroes, ahora lo junta con Namor, un pibe que también siempre me interesó por su postura de bueno-pero-no-tanto.

La historia es truchísima: la Wrecking Crew, uno de los más patéticos grupos de supervillanos del universo Marvel, se escapa. Y como no tiene nada mejor que hacer, deciden ir a romper Wall Street. Y cuando escribo "street", eso es exactamente lo que quiero decir. Los pibes van, y en vez de buscar el oro que supuestamente está por allá se dedican a destrozar el pavimento, sólo porque les encanta. Está bien, no todos los malos pueden tener la complejidad de, digamos, un Dr Doom, pero esto ya es demasiado.

Peter se entera en su casa, se pone el traje y va a pelear. Ahí se encuentra con el Sub-Mariner que, recién llegado del pocket universe de Liefeld, no sabe quién carajo es y, ya que está, se pone a romper cosas con la Crew, porque está al pedo. Spidey hace sus comentarios graciososo de rigor y termina siendo salvado por... adivinen. Flu

Nada más que comentar de esta garompa atómica, salvo que, encima, Namor ahora no puede respirar abajo del agua. ¡Ay! Que los superhéroes pierdan poderes, bueno. Pero que, de repente, un chabón que es anfibio PORQUE LA MITAD DE SUS GENES SON ATLANTEANOS no pueda respirar bajo el agua es una de las mayores boludeces que leí desde la "milagrosa" recuperación de Batman de su parálisis. Basta, bastaaaaa... Los dos puntos que se lleva la revista son por el afecto que les tengo a los protagonistas. Y más vale que termine pronto antes de que se los saque. Excelsior! (NOT!!!)

© Jodorowsky/ Gimenez

STAR TREK VOYAGER N°14

3

por Diego Accorsi

"El espacio, la frontera final... Estos son los viajes de la nave Enterprise..." uuups! Acá la acción! ¿Dónde está Picard? ¿Y Worf? Bueno, Sisko, por lo menos. Aaaaah! No! Esto no es el Star Trek que a mí me gusta! Esto es un comic de Marvel escrito por Laurie y Gwen Sutton y dibujado por Terry Pallot sobre la serie Star Trek Voyager. ¿Cómo? ¿Existe Voyager? Como cada vez que empecé a ver un capítulo me quedé dormido, pensaba que era una pesadilla mía! ¿Una mina capitana? Aaah! Un vulcano negro infiltrado en los Maquis, una nave perdida a millones de años luz cuyo único objetivo es encontrar cómo volver a casa, una alianza con los Borg para frenar a una raza más grossa aún, una mina Borg que se les une y trata de recuperar su humanidad... Aaaay, ¿no será mucho? Quizás el fracaso de la serie en la pantalla chica sea la respuesta a mi pregunta. Súmenle a eso un argumento predecible 100%, un dibujante tan preocupado porque las caras le salgan igualitas a los actores, que no logra las expresiones correspondientes a lo que pasa en el guión y se olvida por completo de los fondos.

La historia de este número 14 es digna de los más estúpidos capítulos de la serie clásica con Kirk y encima, innecesariamente, continúa. Ahora me pregunto... ¿por qué le puse un tres? ¿Será porque en el fondo es Star Trek y me gusta el universo creado por Roddenberry?

STORMWATCH N°3

6

por Juan Manuel García Carral

A diferencia de la mayoría de los títulos de la compañía Image el nuevo Stormwatch de Warren Ellis no es una sucesión de tipos poderosos vestidos en spandex, peleando contra otros tipos con poderes también vestidos con trajes apretados.

Se puede prejuzgar erróneamente, como me pasó a mí, que esta serie no vale nada, pero se estaría en un error.

Lo que tenemos con Stormwatch es una sorpresa agradable y un comic medianamente inteligente, diferiendo de los primeros números de su serie anterior que eran bastante mediocres. La raíz del cambio es de seguro por el guionista Warren Ellis quien sabe darle un aire de intrigas, traiciones y manejos políticos al genero superhéroico, acompañado de una atmósfera oscura y de peleas entre organizaciones secretas que el ciudadano medio no conoce pero están allí amenazándol.

Encontramos ahora a Stormwatch en su satélite orbital (Skywatch), pero con algunos cambios: Batallion es el nuevo Weatherman (cargo de líder) y el grupo se encuentra sancionado por las Naciones Unidas y desterrado del suelo americano, por lo que sólo puede intervenir si el gobierno se lo permite. Stormwatch es un grupo internacional, por lo que debe jugar cumpliendo todas las reglas y de manera limpia, pues los ojos de todos los países están puestos en ellos. Y allí es donde ve su mayor debilidad el traidor Henry Bendix, anterior Weatherman del grupo y ahora aliado a la agencia gubernamental de dudosa reputación IO (Grupo militarista responsable de experimentos genéticos, terrorismo y cualquier acción que vean justificada), la cual está en choque con nuestros héroes.

En la historia hay algunos escenas bastantes 'dark' como el hecho que el IO planea envenenar toda una ciudad para usarla como sede de entrenamiento de guerra, y que los poderes de los soladados deriva de haber capturado a un número de personas con poderes y haberles transplantado los órganos internos para conferírselos.

Los personajes son bastante típicos y si tienen algún giro especial no pude darme cuenta en este número sólo, pero la mayoría se encuadra dentro de la categoría de tipo-duro-con-poderes-y-mal-carácter. Los dibujos de Jiménez son aceptables especialmente porque no se apoya solamente en grandes físicos y muchos colores, sino que presenta una buena anatomía y expresión, por supuesto que las mega-computadoras de Image deben ayudarlo un poco también. En líneas generales es un comic para darle una oportunidad.

UNCLE SAM N°2

6

por Dr.Sax

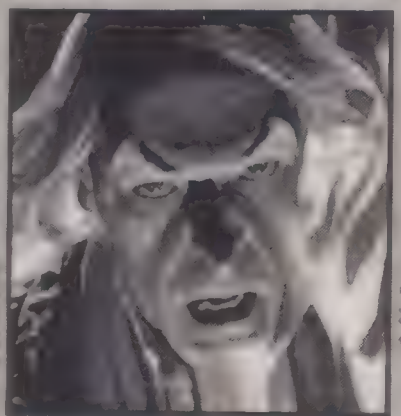
El título lo dice todo: U.S., que quiere decir Uncle Sam y a la vez United States, pero que puede (y debe) leerse también como "Us", o sea, "nosotros"

Bueno, nosotros y un carajo. Ellos. Es decir, una historia que versa sobre el sueño (norte) americano y la pesadilla (norte) americana me deja afuera completamente. Me nefrega la historia americana y el sufrimiento progre del guionista Steve Darnell. Siento que en lo que a mí y a mi gente respecta, America fue la base de lanzamiento de un montón de apóstoles de la libre empresa, sin cara pero con chapa, piletas y modelitos 90-60-90 que hoy compran la empresa de algún Romay en Puerto Rico, Uruguay o acá y me dejan sin laburo.

Steve es taaaaan inocente en su queja (norte) americana... creer a esta altura que se pueden sintetizar el liberalismo político y el económico... mbwa-ha-ha! Uncle Sam Bueno y Uncle Sam Malo se pelean y gana el bueno. Steve: Al Uncle Sam Malo no lo derrotan, sino que nos lo exportan como asesor presidencial.

El gil sufre por America: lo malos que fueron con los negros, lo malos que fueron cuando fueron un poquito imperialistas y todas las otras veces. Llora por la gente sin empleo (la de ellos) y por los tipos a los que boletearon por no ser democráticos, o algo así (Sacco y Vanzetti, Ohio, etc.). Steve, dulce: ¿Puedo mearme de risa de tu absoluta y total pelotudez? ¿De verdad te tragaste que la nación más rica de la Tierra hizo la plata trabajando? Vertigo ha encontrado un nuevo mercado: Cuentos para niños.

Y si quieren ver una increíblemente concisa y mucho más certera bajada de línea crítica a Yankilandia, lean la Savage Dragon nº41 donde, en un sólo cuadrito, Larsen dice mucho más que esta pelotudez atómica que me tocó criticar. Y el seis se lo pongo por Alex Ross, que conste.



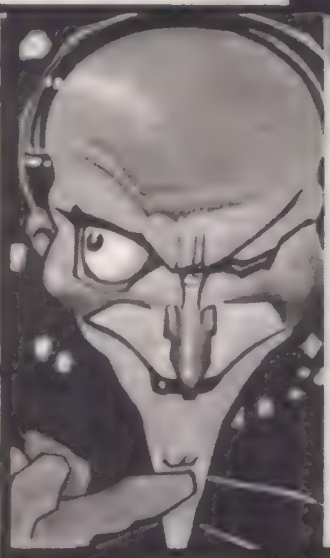
mesa del año

Como cada principio de año, presentamos el balance de Mesa Redonda, esta vez con los títulos aparecidos y comentados a lo largo de 1997. Cabe aclarar, sin embargo, que conviene tomar estos datos con pinzas, ya que se han calificado sólo nueve publicaciones por bimestre, elegidas al azar, lo cual no necesariamente constituye un indicador eficaz de la oferta global del mercado del comic

LOS SEIS GANADORES

Estos son los seis títulos que obtuvieron el promedio más alto en cada una de las seis últimas entregas de esta sección.

N°26: House of Secrets n°7 (8.11)
N°27: Kraken n°1 (8.33)
N°28: Leave it to Chance: Shaman's Rain (8.55)
N°29: Menz Insana (8.88)
N°30: Creeper n°1 (7.33)
N°31: La Casta de los Metabarones Vol.IV (8.77)



LOS DIEZ MEJORES

Estos son los diez títulos que obtuvieron los diez mejores promedios del año. Al lado del promedio figura el número de Comiqueando en que aparecen la crítica y los puntajes.

1. **MENZ INSANA (8.88/29)**
2. **La Casta de los Metabarones Vol.IV (8.77/31)**
3. **Leave it to Chance: Shaman's Rain (8.55/28)**
4. **Kraken n°1 (8.33/27)**
5. **House of Secrets n°7 (8.11/26)**
6. **Spider-Boy Team-Up n°1 (8.00/27)**
7. **The Superman/Madman Hullabaloo n°1 (7.77/28)**
8. **Uncle Sam n°2 (7.33/31)**
9. **Creeper n°1 (7.33/30)**
10. **The Crow: Waking Nightmares n°1 (7.33/26)**

LOS MAS RECOMENDADOS

Al igual que el año pasado, el título más mencionado por los críticos de la Mesa Redonda en la sección Recomendaciones al Pie fue **Preacher**, de Garth Ennis y Steve Dillon. La saga **Born Again** (de Frank Miller y David Mazzucchelli) y la época inmediatamente posterior, escrita por Ann Nocenti, le dieron el segundo lugar a **Daredevil**. También fueron muy mencionados los álbumes de **La Casta de los Metabarones** (Alexandro Jodorowsky y Juan Giménez), **Kingdom Come** (Mark Waid y Alex Ross) y la revista **Starman**, de James Robinson, Tony Harris y otros. Otras obras que recibieron varias recomendaciones fueron **Astro City** (Kurt Busiek y Brent Anderson), **Bone** (Jeff Smith), **Clemente** (Caloi), **Scud: Heavy 3PO** (Rob Schrab) y **Quantum & Woody** (Christopher Priest y Mark Bright).

LOS DIEZ PEORES

Estos son los diez títulos que obtuvieron los diez peores promedios del año. Al lado del promedio figura el número de Comiqueando en que aparecen la crítica y los puntajes.

1. **BALLISTIC n°1 (2.00/29)**
2. **Cazador n°38 (2.33/30)**
3. **El Tony n°236 (2.33/30)**
4. **Kiss Comix n°62 (2.33/29)**
5. **Savant Garde n°2 (2.44/27)**
6. **Intervalo Super Anual 59 (2.55/28)**
7. **Lady Death n°5 (2.77/29)**
8. **Star Trek Voyager n°14 (2.77/31)**
9. **Nine Volt n°1 (3.22/28)**
10. **Barrabrava n°1 (3.66/29)**

EL TOP TEN HISTORICO

Entre todos los números de Comiqueando, estos son los títulos que obtuvieron los diez mejores promedios en la Mesa Redonda.

1. **KINGDOM COME n°2 (9.66/22)**
2. **Sandman: Brief Lives (9.44/4)**
3. **Preacher n°10 (9.33/19)**
4. **R.Crumb's America (9.33/7)**
5. **The Last Avengers Story (9.11/17)**
6. **Inodoro Pereyra Vol.21 (9.00/21)**
7. **Buscavidas Vol.1 (9.00/1)**
8. **Menz Insana (8.88/29)**
9. **Quinoterapia (8.88/23)**
10. **The Complete Bone Adventures Vol.2 (8.77/5)**

© Top Cow

Xs

Nombre Real: Jenni Ognats Allen.

Primera Aparición: Legionnaires n°0 (1994).

Creadores: Mark Waid, Tom McCraw y Jeff Moy.

HISTORIA: Como ya contamos en otra oportunidad, Barry "Flash" Allen terminó sus días en el Siglo XXX, y murió en la llamada Crisis. En su período en el futuro junto a su amada Iris West concibió a dos hijos gemelos, Don y Dawn, quienes pelearon contra el poder de los Dominators en la Tierra, gracias a la supervelocidad heredada de su difunto padre. Los héroes conocidos como los Gemelos Tornado, murieron a manos de estos maléficos alienígenas, pero ambos ya se habían casado y dejado frutos. Don y su mujer engendraron a Bart (ver Impulse) y Dawn se casó con Jeven Ognats del planeta Aarok y en el año 2978, nació Jenni. Cuando los Dominators matan a a los gemelos, Jenni y su padre huyen a Aarok, y aunque ella no tiene ningún poder, tiempo después, los asesinos los capturan. El interés genético de los Dominators pone en vigilancia a la adolescente Jenni, que no demuestra ningún poder, hasta el momento en que presencia la tortura de su padre y su supervelocidad se manifiesta, como en toda la familia Allen.
En los Inicios de la Legión de Superhéroes, los Planetas Unidos reclutaron superseres de diversos mundos para hacer crecer las filas del grupo, y Jenni fue la enviada de Aarok con el nombre de Xs. Si bien en su primera misión demostró muchísimo miedo y la muerte de Kid Quantum frente a la horrorosa Tangle-web parecía demasiado para ella, Cosmic Boy la alentó a seguir, y desde ese momento, ella se enamoró de él. Durante el funeral de Kid Quantum, un campo de éxtasis paralizó a todos, a la vez que una bomba acabaría con la Legión completa. Pero arriesgando su vida, Xs usó su velocidad para moverse contra la fuerza paralizadora y salvó a todos sus compañeros. De ahí en más se convirtió en un miembro clave para el grupo, con gran participación a la hora de derrotar a los villanos.
Cuando la Legión viajó al siglo XX usando una plataforma temporal para ayudar a Valor, Jenni fue separada del grupo y apareció frente a Chronos, quien recibiera nuevos poderes temporales del demonio Neron. El anciano malhechor la envejece con sus poder, pero Xs logra vencerlo y ayudar a sus amigos del futuro. Anclada en el siglo XX, se da cuenta de que ahí está Wally "Flash" West y va a buscarlo. El primer pariente velocista que encuentra es su primo Impulse y juntos ayudarán a Wally, Johnny y Jesse Quick, Max Mercury y Jay Garrick a frenar a Savitar y sus huestes. El anillo de legionario que le permite volar le da una ventaja sobre los velocistas comunes, pero Jenni lo comparte con Flash para vencer a Savitar. Junto a Jay Garrick y el recién llegado Flash del Siglo XXVII, John Fox, Xs viaja a través del tiempo en un mejorado treadmill del museo de Flash para volver al 2995. Pero algo pasa y aparece muchos años atrás en el Siglo XXX, en el patio de su abuelo, Barry Allen, antes de que este fuese padre. Con la ayuda de su ídolo, el más poderoso de los Flashes, Jenni corre por la corriente temporal y aparece en el siglo Cien, en el planeta Almeer-5. La Tierra ya se destruyó, pero ella ayuda a un grupo de jóvenes con superpoderes y una de ellos, quien comanda la poderosísima Lanza del Destino, le presta el arma mística para entrar corriendo a la corriente temporal y volver a casa.
Desafortunadamente, cambios en la corriente la hacen aparecer en la base de los Linear Men, en un punto fuera del tiempo. Allí ve los preparativos de los héroes que combatirán en la Crisis Temporal, pero no pueden verla ni siquiera los mismos Linear Men. Un poder superior ha estado manipulando los viajes temporales de Jenni desde el momento en que entró a la corriente: el Time Trapper quiso que Xs conociera a su abuelo y que adquiriera cierta experiencia, ya que él le augura un "destino cósmico". Luego, Trapper le borra los recuerdos de la breve charla y la deposita en Australia del 2995, pocas semanas después de su partida. Junto a Mon-El y Andrómeda, Xs se reúne con la Legión en el momento en que más la necesitaban y logran vencer a los Fatal Five y las tramas secretas de la Presidenta Chu. La Legión gana su mejor batalla, pero después vendrán muchas más, como el temible combate contra Mordru y el Ojo Esmeralda.
Si bien Xs empezó como una tímida nenita se fue soltando y ahora hasta su amor por Cosmic Boy está virando hacia Mon-El, el hérore máximo.
(Diego Accorsi)

EXTRA-DATA

"Xs" se pronuncia "exces", que suena igual que "exceso" en inglés

OTRO AÑO QUE SE VA Y OTROS MILES DE NÚMEROS Y COSAS QUE HAN INVADIDO EL MERCADO. PERO COMO SIEMPRE DECIMOS, SOLAMENTE UN PEQUEÑO PORCENTAJE DEL MATERIAL QUE APARECE VALE LA PENA, SOBRESALE DEL RESTO, APORTA COSAS NUEVAS O TRAEN UN AIRE DE RECAMBIO ENVOLUCIONAN AL GÉNERO. DURANTE 1997, POCAS REVISTAS APARECIERON QUE CUMPLEN ESTAS CARACTERÍSTICAS PERO DANDO BUENAS HISTORIAS, Y ACÁ LES PRESENTAMOS LAS QUETIENEN...

TODA LA CHAPA

POR DIEGO Y ANDRÉS ACCORSI

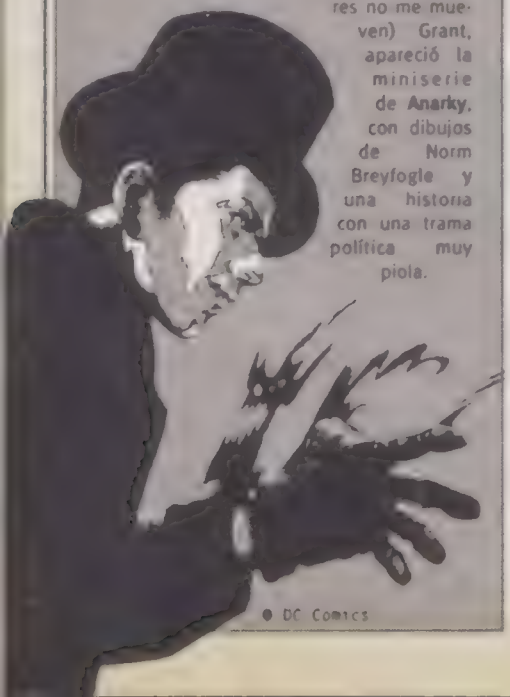
Empezamos con DC y una grata sorpresa en el rincón oscuro del Universo: los nuevos **Challengers of the Unknown**, escrita por Steven Grant y con dibujos de Jean Paul Leon. Este nuevo grupo de retadores de la muerte viviendo en tiempo extra, presenta muy buenas historias con una onda X-Files muy sacada. Espectaculares los números con el verdadero final de los Challengers originales y magnífico el tratamiento que recibió Batman de invitado. Muy recomendable.

Dentro del costado oscuro de la Warner también tenemos una mini-serie con el relanzamiento de **The Creeper**, el mítico héroe de Steve Ditko, con mucha locura vertiguesca y la respuesta a su supuesta muerte en la revista Eclipso. La factura artística es impecable, escrita por Len Kaminski y dibujada por Martin Shawnborough, **Creeper** es una muy buena historia a seguir.

Y en la onda dark, tuvimos una grata sorpresa de James Robinson y un equipo de dibujantazos: **Shade**; la miniserie del ex-villano inmortal de Starman, contando una parte de su oscura historia.

Cambiando radicalmente el ángulo de la información, pasamos a los "happy Titans", los Gen15 de la DC: los **Young Heroes in Love**. No se dejen engañar por los trajecitos y los poderes: esta no es una típica serie de superhéroes. El maléfico Dan Raspler y el dibujante Dev Madan llevan más allá el tema de los romances, traiciones y calenturas entre los justicieros adolescentes. Muy, pero muy interesante.

Del intrincado cerebro de Alan (de Fantabaires no me mueven) Grant, apareció la miniserie de **Anarky**, con dibujos de Norm Breyfogle y una historia con una trama política muy piola.

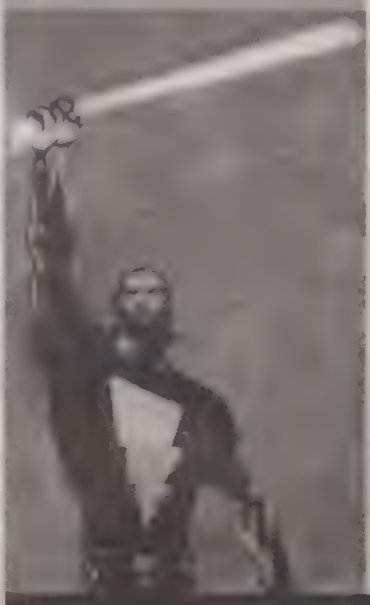


© DC Comics

Por el sector **Vertigo**, pocas novedades ameritan figurar en esta sección. Ya hablamos extensamente de la nueva serie de **The Invisibles** (nº28), a cargo de Grant (no dejés que te destruyan) Morrison, Phil (me la mega-morfo) Jiménez y tapas de Brian (poco pero bueno) Bolland. Otros lanzamientos muy promocionados (**Stardust, Weird War Tales, Unknown Soldier, 2020 Visions, Destiny**) no cubrieron del todo las expectativas. Entre las miniseries brilló, al igual que el año pasado, la nueva saga de **Terminal City (Aerial Graffitti)**, de Dean Motter y Michael Lark; y la nueva versión de **Uncle Sam**, de Steve Darnall y Alex (me hice millonario) Ross. Y entre los especiales, **True Faith**, de Garth Ennis y Warren Pleece y el majestuoso **Sandman Dust Covers**, con todas las tapas de Dave McKean y una nueva historieta de Gaiman y el susodicho, protagonizada por el inolvidable Morpheus. No mucho más, por esta vez.

Y nos vamos a **Image**, donde brillan la nueva serie de **Astro City** (siempre con Kurt Busiek, Brent Anderson y Alex Ross explicándole a la gilada cómo corno se hace un buen comic de superhéroes) y el regreso de **Mage**, un personaje clásico de Matt Wagner que volvió con más fuerza y más chapa que nunca. Entre los muchísimos lanzamientos de la línea blanco y negro debe haber, seguramente, más de una joya perdida. Pero a tres mangos la revista y entre doscientos millones de títulos (que las comiquerías locales no siempre traen), te dejamos a otro la ardua tarea de encontrarlas. Igual aprovechamos para alabar los huevos de Valentino, que le está dando la oportunidad de lucirse en primera división a muchos autores que la venían remando bien de abajo.

Recorriendo las editoriales más chicas, vemos pocas novedades realmente poderosas. En **Acclaim/Valiant**, sin embargo, sorprendió el **Master Darque** de Christina Z y Leo Manco (que comentamos en el número anterior) y se llevó todos los laureles una serie que ya está entre las favoritas de casi todo el staff: **Quantum & Woody**, la espectacular comedia de Christopher Priest y Mark Bright, que no puede faltar en la biblioteca de ningún cebado de los superhéroes.



© Matt Wagner

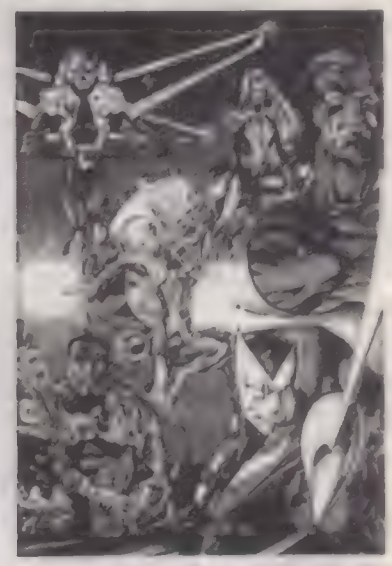
Por los pagos argentos, sigue la escacez de buen material. En materia de libros, brilló **La Vida del Che** (de Oesterheld y los Breccia, nada menos), en las publicaciones "masivas" descolló el regreso del **Eternauta** (ahora a cargo de Solano López y Pol) y entre los muchos comic-books, nuestro porte el **Caballero Rojo**, resultó un ejemplo tanto en calidad artística como en regularidad en sus apariciones. Sin duda, Toni Torres y Mariano Navarro se están yendo para arriba y sin duda el laburo de Solano López en el nº4 es una de esas joyas difíciles de superar.

También presentes en los kioscos locales, pero oriundos de la Madre Patria, están los comic-books de la línea **Laberinto**, un poco saturados de manga y superhéroes convencionales pero con espacio para mostrar algún material copado y novedoso como **Cool Tokio** (de Producciones Peligrosas), **Ylnn** (de Polls y Bachs) o **Mentat** (de Javier Pulido). Muy bueno el laburo de Toni Guiral, que coordina con seriedad y buen gusto este intento por resucitar un mercado que viene casi tan golpeado como el nuestro.

Ah! Y volvió **Marvel**! Después de un par de años de ferviente y rotundo culto a la más excecrable de las bóñigas, **Marvel** se puso las pilas y peló desde principios del '97 algunas series muy interesantes. Para los fans clásicos, **Thunderbolts** (de Busiek y Bagley) es la nueva Biblia marveliana. Para los que se cebaron con el Suicide Squad de la DC, **Heroes for Hire** (de Ostrander y Pasqual Ferry) tiene mucha chapa. Para la muchachada vertiguesca, se perfilan con mucha onda el **Man Thing** de DeMatteis y Liam Sharp y el **Werewolf** de Leo Manco y Paul Jenkins. Y para cualquiera que alguna vez haya disfrutado un comic de Marvel, los regresos del **Capitán América** (de la mano de los idolatrados Mark Wald y Ron Garney) y **los Vengadores** (con Multiprocesadora Busiek y George Pérez) significan poco menos que tocar el cielo con las manos. Bien por Marvel, que se avivó a tiempo

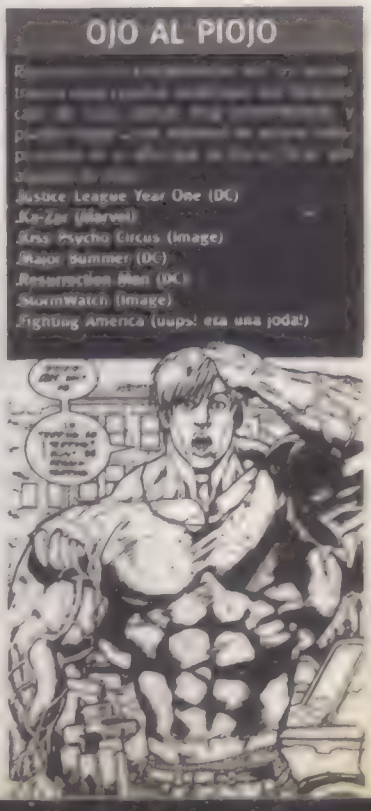
© Javier Pulido

Marvel y DC armaron en el '97 una nueva rueda de **Amalgams**, entre los que destacamos a **Thorion of the New Asgods** (Keith Giffen y John Romita Jr. nos hicieron volar de felicidad), **Spider-Boy Team-Up** (de Kesel, Stern y Ladronn), **Generation Hex** (de Milligan y Pollina) y **Dark Claw Adventures** (de Ty Templeton). Lástima que no haya Amalgams en el '98, porque suelen ser por lo menos divertidos

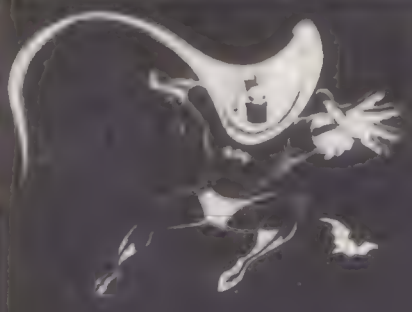


© MEG

Quedan afuera algunos lanzamientos previstos para Diciembre y que no llegamos a leer al momento de escribir esta nota. De todos modos, si pinta alguna papita muy fina, la incluiremos en el Toda la Chapa '98. **'Nuff said!**



HERENCIA COMICS



MINIATURAS PARA ROL
JUEGOS DE CARTAS
WARGAMES

-SALA DE JUEGOS-

COMICS NACIONALES
COMICS ESPAÑOLES
REMERAS
MUÑECOS
MAQUETAS
CARDS

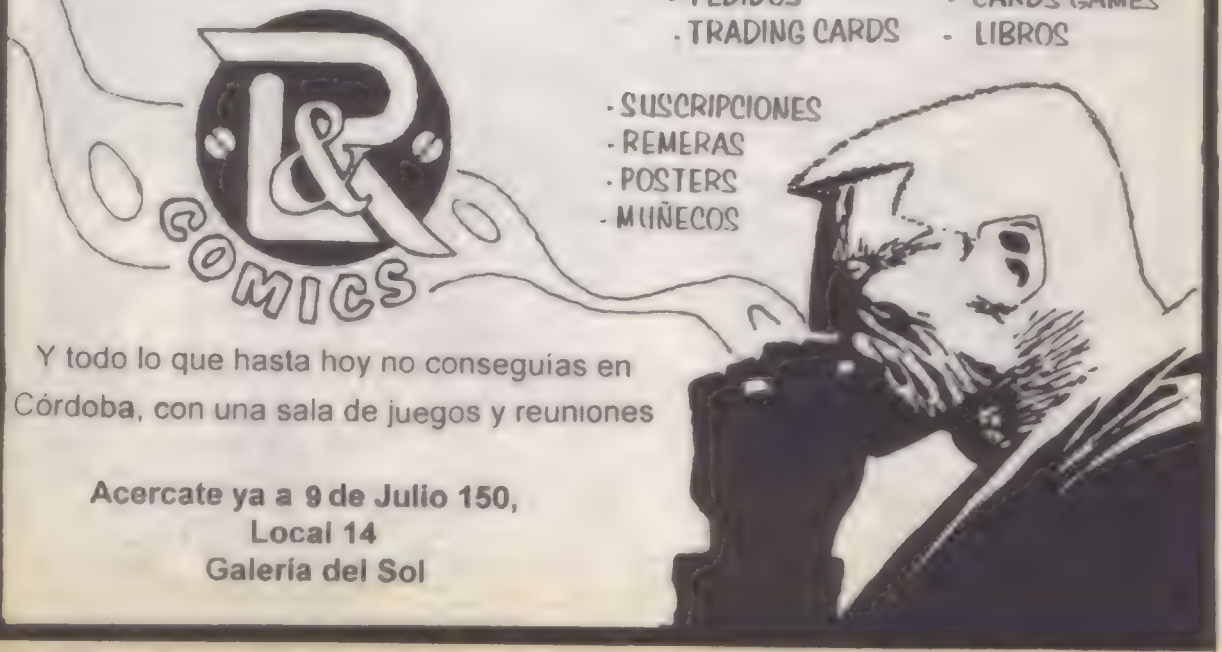
VILLA BALLESTER

Si estas en CORDOBA
no busques más y visitá
la 1er COMIQUERIA

- COMICS FORUM (MARVEL EN ESPAÑOL)
- COMICS ZINCO (DC EN ESPAÑOL)
- COMICS AMERICANOS
- JUEGOS DE ROL, TSR, JOC

- PEDIDOS
- TRADING CARDS
- CARDS GAMES
- LIBROS

- SUSCRIPCIONES
- REMERAS
- POSTERS
- MUÑECOS



Y todo lo que hasta hoy no conseguías en
Córdoba, con una sala de juegos y reuniones

Acercate ya a 9 de Julio 150,
Local 14
Galería del Sol

AH... ¡AQUÍ ESTÁ TU LUMEST, DELICIOSA NIÑA! Y AHORA, ESCUCHA BIEN, SI TE PORTAS COMO SE DEBE, SERÁS MÍA, Y CONOCERÁS EL FUEGO DE LA PASIÓN, PERO...

PAPITA PA' CHANCHO ¡MMM!

...SI TE PORTAS MAL... SERÁS COMIDA RÁPIDA DE MIS QUERIDOS CHEF ¡TÚ ELIJES, KARINA VON PAULUS!!

¡SLIP!

OH, DIOS MÍO... SI ME ENTREGO A LUMEST, PERDERÉ LA CORDURA Y MI ÚNICA BOMBACHA, Y SI NO, SERÉ UNA SUERTE DE HAMBURGUESA PARA ESTOS SUCIOS PORCINOS... ¿QUÉ HAGO? AIA

¡MALDITA SEA, DECÍDETE DE UNA VEZ PERRA!!

PATRICIA BRECC

¡MENOS GRITOS, CRETINO!! TODAVÍA ESTOY VIVO... YA VES, NO HA NACIDO AÚN EL BASTARDO INTERDIMENSIONAL QUE PUEDA ACABAR CON MIS PLUMAS... EL ICHÓR DE LOS MUTANTES TIENE PROPIEDADES CORROSIVAS Y... ¡LETALES! LAMENTABLEMENTE PARA ELLOS, LOS UTILIZO COMO LO QUE SON... LETRINAS.

¡MUTANTE!

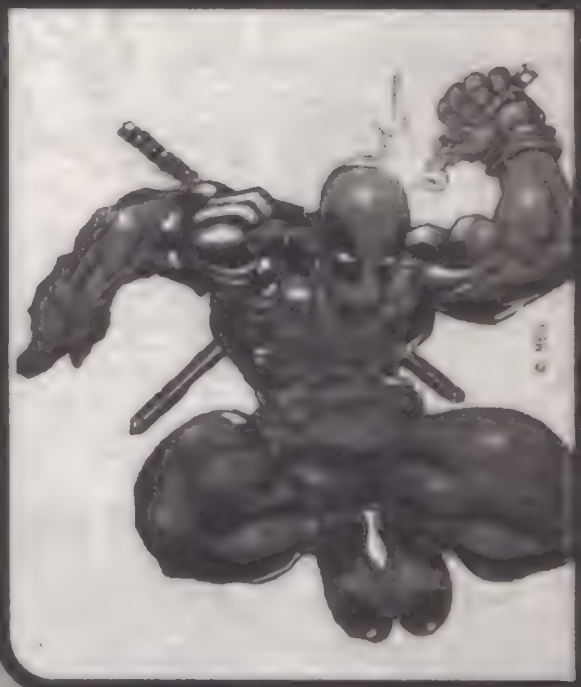
PERO... TE PROPONGO ALGO, LUMEST PELEEMOS, PELEEMOS COMO HOMBRES TÚ Y YO, NADA MÁS. EL VENCEDOR SE QUEDARÁ CON EL POSTRE... ¿QUÉ DICES?

DE ACUERDO, PERO CON UNA CONDICIÓN.

Propiedad de Museo de Arte Erótico Argentino

DEADPOOL

Nombre Real: Wade Wilson.
Primera Aparición: New Mutants nº98 (1991).
Creadores: Rob Liefeld y Fabián Nicieza.



HISTORIA: Pocos son los enemigos que han tenido que enfrentar los alumnos de Xavier que no fueran, al igual que ellos, mutantes. Entre estos podemos incluir a uno de los mercenarios mejor pagos del mundo y tal vez el más charlatán: Deadpool. Armado hasta los dientes y con un factor de curación imparable, Wade Wilson es un maníaco asesino, pero también existe dentro de él la posibilidad de caminar el sendero del bien.

Poco se sabe de la vida pasada de Deadpool, salvo que aún antes de obtener sus poderes regenerativos ya trabajaba como mercenario. Por ese entonces, Wilson mantenía relaciones con una joven sólo conocida como Vanessa (que luego se convertiría en la mutante Copycat), cuando por causas no reveladas contrajo un cáncer terminal. Para salvarse de la muerte, Wade entró en el proyecto Weapon-X del departamento H, perteneciente al gobierno canadiense. Allí, bajo la atención del sádico Dr.KillBrew, Wade fue tratado durante años.

Finalmente Wade fue curado del cáncer, pero al costo de quedar completamente desfigurado, aunque con una regeneración aún superior a la de Wolverine. Su nuevo estado desestabilizó aún más a Wilson y este asumió la personalidad de Deadpool, volviendo a su vida de mercenario.

Tiempo más tarde, Deadpool entra a trabajar para el mutante mafioso Tolliver, que en realidad era el hijo de Cable, Tyler, quien le asigna la misión de matar a su padre. Pero Deadpool es derrotado por la acción conjunta de X-Force y una aparición repentina de Domino, que luego resultó no ser realmente ella sino la cambiaformas Copycat, con la intención de infiltrarse en el grupo.

Luego de una pelea con Kane (otro experimento del proyecto Weapon-X), Wade ataca nuevamente la base de X-Force y castiga duramente a Domino (Copycat) por no seguir el plan de Tolliver y encariñarse con X-Force. Tiempo más tarde, la verdadera Domino se libera y Cable aparentemente mata a Tolliver, por lo que Copycat huye con Wade detrás suyo, persiguiéndola.

Muerto su jefe, Deadpool se convierte, junto con su amigo Weasel, en mercenarios freelance, y toman varios trabajos alrededor del mundo que los llevan a enfrentamientos con varios villanos como Black Tom y el Juggernaut, o con héroes como X-Force. Es en esos tiempos que Wade comienza a formar una relación amorosa con la líder suplente del grupo: Siryn.

La buena influencia de la hija de Banshee ha logrado un leve cambio en la actitud asesina de Deadpool, forzándolo a demostrar que aún posee un lado benigno. Por otro lado, su nueva relación con Typhoid Mary ha acentuado su locura y sus tendencias suicidas.

Actualmente el futuro de Deadpool es incierto, aún para la misteriosa agente interdimensional Zoe Culloden, de la agencia Landau, Luckman & Lake, la cual ha seguido los pasos de Wade Wilson desde hace muchos años y lo considera como un posible héroe y una nueva adquisición para la agencia.

En resumen, Wade Wilson es un hombre que vive en el límite, siempre propenso a matar, mutilar, torturar, pero nunca a dejar de hablar y hablar, y hablar...

(Juan Manuel García Carral).

EXTRA-DATA

CLUB DEL COMIC

festeja sus 10 años y tiene un mensaje para todos los amantes de la historieta...

GRACIAS.

Corrientes 1620
373-8457

Show Center
(Haedo)
443-9892

Santa Fé 1
8

Http://www.

Vos ya nos conocés.

AKHORSI ASYLUM

POR ANDRÉS ACCORSI

Bienvenidos una vez más al hipódromo recién donde se hallan refugiados los peligrosos dementes a quienes alguien que una vuelta que nuestro correo a Comiqueando. Por suerte, las escribas son cada vez más, con lo cual la función de este espacio, que es hacerse eco de las opiniones y los debates de los comiqueros, se puede cumplir cada vez mejor. Aprovechen las vacaciones para sumar su voz, que acá tiene peso de verdad. Ahora sí, a las cartas.

Bruno Magistris, bati-cebado de Villa Ballester, se indigna y despotrica contra el patético, deleznable y subnormal Joel Schumacher. Bruno pide a todos los comiqueros que se abstengan de ver Batman & Robin (muchos lo hicieron, felizmente) y a los capos de Warner, que se deshagan del bufonesco balín que mató a la gallina de los huevos de oro. Bienvenido al club, Bruno. Nosotros compartimos en un 100% tu prédica anti-Schumacher y en favor de películas de Batman (o de cualquier héroe del comic) que respeten las fuentes del personaje y donde el guión sea más importante que los efectos especiales. Aparentemente, es mucho pedir, pero ahí estamos.

Claudio Vázquez, de Capital, saluda y felicita por la revista, agradece que hayamos bajado el precio, se asombra por la invasión de material de Vid en los kioscos, cuenta que le interesa mucho el suplemento Star Wars y pregunta cómo surgió la idea de hacer el concurso de historieta con un guión único.

La idea fue de Diego y surgió con el objetivo de encontrar un buen dibujante que sepa interpretar de modo eficiente y competente un guión escrito por un tercero. Esto facilita, por un lado, la tarea de los jurados, ya que no hace falta leer globo por globo cada uno de los trabajos y, por otro lado, nos permite pensar en potenciales incorporaciones a nuestra pequeña línea de comic books.

Al momento de escribir esto, ya vi los 16 trabajos finalistas y me alegra poder contarte que son fabulosos.

Finalmente, Claudio pregunta cuál es la media de edades del staff de Comiqueando. No tengo ganas de ponerme a hacer cuentas, así que prefiero decirte que el más veterano (el Dr.Sax) tiene 36 y el más jovencito (Fede Gattí) acaba de cumplir 20. En el medio tenés, de mayor a menor, a Dani the O, Ostuni, García, Mr.Master, Accorsi Grande, Botticelli, Accorsi Chico, Sala, Varela, Grinbaum, Berenguer Grassi, Calvi y García Carral. ¿Suficiente? Que pase el que sigue!

Mariano Arribillaga, de Villa Gesell, critica duramente el cambio de traje y poderes de Superman, pide más información sobre card games, se lamenta por el cierre de Zinco y la consiguiente expansión de Vid, felicita por las últimas entregas de El Ilustre Desconocido, pide que le recomendemos historietas **"de aviones"** (probá con As de Pique, de Giménez y Barreiro, o con Porco Rosso, de Hiyao Miyazaki), dice que extraña al Caballero Rojo en las páginas de Comiqueando y, en una lúcida comparación, postula:

"Heroes Reborn, al igual que Boca, es un ejemplo de que convocando a grandes figuras no siempre se logra le-

vantar la puntería".

Y sí, a veces hace falta algo más que grandes nombres para armar un gran producto. Gracias, Mariano, y volvé a escribir.

En una carta muy larga y muy elogiosa para con nosotros (gracias!), Gonzalo Paz, de Capital, dice cosas como estas:

"Odio decirlo, la verdad es que nunca pensé que llegaría este día, pero me estoy aburriendo de los comics. Ya no me brindan el mismo placer de antes, ya no siento esa excitación propia de la novedad y la cosa va más bien hacia el desencanto. Desde ya que busqué el por qué del asunto y, autoanálisis mediante, llegué a la triste conclusión de que hay dos causas para que esto suceda: Guiones y precio".

"Mucho marketing y poco contenido. Fíjense en la cantidad de nºs 1 que salen todos los meses y en los pocos títulos que superan el nº100. En síntesis, es más fácil enganchar/engañar a la gilada haciendo bardo con una nueva serie que será cancelada a los pocos números que mantener la calidad inalterable por años. ¿Quién paga esto? Nosotros, los comiqueros. Empieza una serie con un guionista y un dibujante grossos, nos entusiasmamos, consumimos, y allá por el nº6 se va el dibujante, seguimos, con el nº8 se despide el guionista, nos cagaron. ¿Seriedad? No, gracias, los muchachos ya se pusieron a laburar para engendrar otro título que pronto será anunciado como el mesías redentor. Y así no va".

"Por otra parte, defendiendo la bandera del buen comic hecho mes a mes están, por ejemplo, Starman, Preacher, Aquaman, Flash (estos últimos también con cambios de nombres, no de calidad), pero son minoría absoluta. Ahora compro apenas unos pocos títulos al mes y los demás, que se vayan a cagar. Y tampoco es una lista definitiva: Cuando uno de los que han sido elegidos mande fruta, se lo tacha y listo. Si tengo que terminar leyendo un sólo comic por mes (o tal vez ninguno), así será".

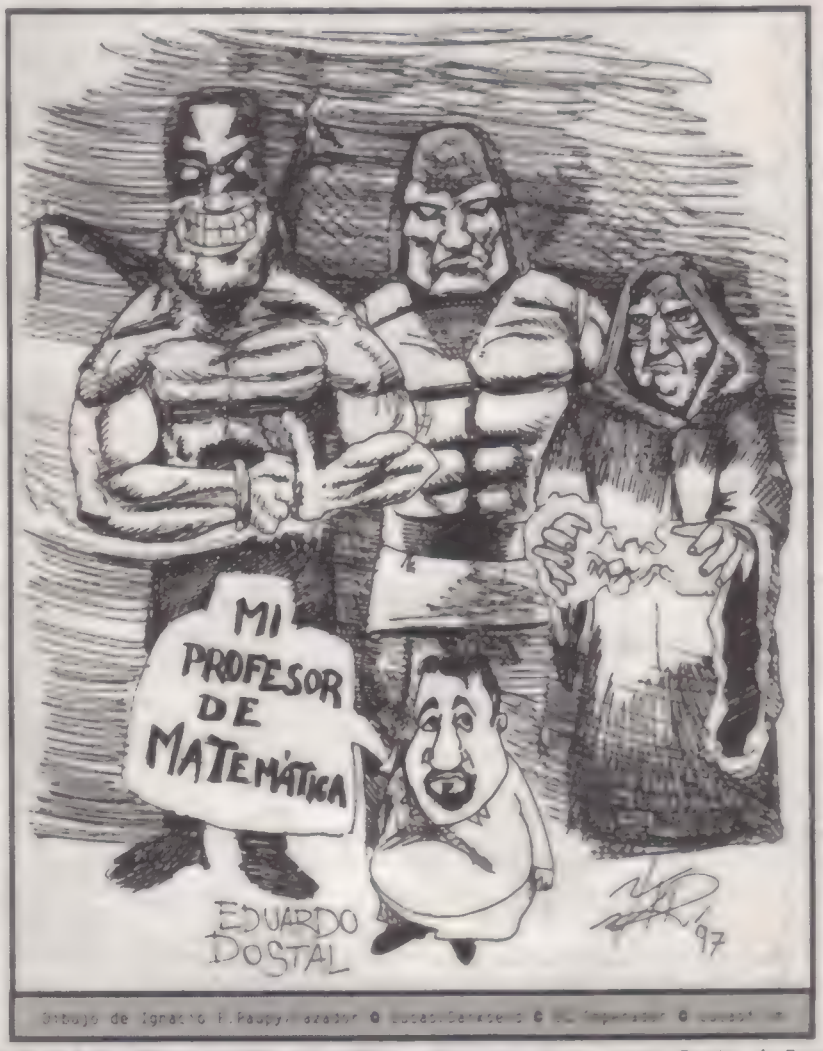
Y en el sector elogios ligaron flores y loas el Caballero Rojo, Fernando Calvi, las notas sobre Tintin, las películas de Batman y la renovación de Marvel, el informe de Los Rescatadores sobre superhéroes argentinos, la bajada de precio y la subida de páginas. Mil gracias, Gonzalo, y hasta pronto.

Esteban Rivero, de Avellaneda, sigue bregando para que Comiqueando vuelva a ser mensual (en la charla que dimos en Fantabaires explicamos en detalle las dificultades que, por ahora, nos obligan a postegar esa movida), disiente con el Dr.Müle diciendo que prefiere a Michael Keaton antes que a Val Kilmer para el rol de Batman, felicita por el comic book del Caballero Rojo, pide que en Cebamiento Infinito volvamos a hablar de Flyus y Muñecos (en el nº30 tuvimos una sobredosis muñequística con He-Man), dice que no entendió Arkham Asylum (no sos el único) y pide una nota sobre Arbegas, el Rayo Custodio (veremos si se puede). Gracias y volvé a escribir.

Marcelo Janik, de Capital, salió del cine donde vio Batman & Robin a las re-puteadas, y volcó toda su bronca en una carta donde le da sin asco a esa bati-bóñiga fílmica y a su amanerado director. Marcelo sólo rescata la labor de Chris O'Donnell, la aparición del Arkham Asylum y el diseño del Batimóvil y además cierra su carta con una propuesta que comparto:

"Creo que no deberían hacer más películas de Batman, sino arrancar de cero con una serie de TV con actores adaptando fielmente los comics desde Año Uno y pasando por todas las Legends of the Dark Knight. Pienso que sería lo ideal. La serie animada es un buen ejemplo de que se puede tener éxito sin apartarse mucho de las raíces del personaje".

Muy bueno lo tuyo, Marcelo, y lamento que no hayas seguido nuestro humilde consejo de no ir un carajo a ver Batman & Robin. Hasta la próxima.



Dibujo de Ignacio F.Paupy (Lazador) © Lucas Saraceni © [illegible] © [illegible]

Tarde pero seguro, Gabriel Peralta, de Pergamino, nos felicita por Vórtice (sob!) y nos desea suerte con esa **"idea genial"** (buaaa!). Gabriel también se copa con el Caballero Rojo, agradece las críticas a su fanzine (The Next) y nos cuenta que pronto se viene a vivir a Buenos Aires. Cuando quieras, date una vuelta por la redacción, preferentemente los sábados a la tarde. Nos vemos!

Carlos Acosta, de Moreno, felicita por el nº28, en especial por las notas de Tintin, Dragon Ball y los superhéroes argentinos. Cebado con Bruno Helmet y con el Caballero Rojo, Carlos también salió puteando del cine donde vio Batman & Robin (yo te avisé, diría Vicentico...) y se divirtió con el numerito de Lobo en Buenos Aires (**"yo esperaba más,**

pero por lo menos es un episodio menos fraggin' que los otros").

Carlos pide una nota sobre Corto Maltés (la idea era hacerla en el '97, que era el 30º aniversario, pero no llegamos), reportajes a Alan Moore, Norm Breyfogle y Denny O'Neil (seguimos intentando) y un informe de Los Rescatadores sobre ediciones nacionales de comics de DC. Gracias por tus elogiosos conceptos, saludos y abrazos, y hasta pronto.

Javier Nuñez, de Acassuso, felicita por el nº28 y me corrige un moquito en la nota de Tintin (yo nombré al inexistente álbum La Isla Misteriosa, amalgamando toscamente La Isla Negra y La Estrella Misteriosa. Perdón!) y dice que no le gusta **"que jodan tanto al pobre Schumacher con eso de ser puto"**. Te aclaro que nosotros no lo verdugueamos por ser puto. No nos molesta para nada que el tipo sea puto ni que nadie sea puto. Lo verdugueamos por su ineptitud, por su falta de reparos a la hora de estropear la obra de los artistas que lo antecedieron, por traicionar por completo la esencia del personaje y, aún así, no lograr siquiera una recaudación decente. Y ya que estamos, nos burlamos de sus maneritas de nena caprichosa y de sus repulsivas tomas de los pezones, las colas y los bultos de Batman y Robin, que alcanzan para motivar la puteada y el desagrado de cualquier varón heterosexual.

Gracias por los elogios, me alegra que te guste el Caballero Rojo (ya está a la venta el nº0) y lamento que no te guste El Comic de Nunca Acabar. Lo de llamar "americanos" a los yankis no sé si ya lo aclaré antes o no, pero es simplemente una forma de abreviar la palabra "norteamericanos" (o su sinónimo "estadounidenses") que resultan muy largas. No leas en eso un contenido ideológico/ político porque no lo tiene. Muy buena tu carta. Volvé a escribir!

Walter Kovacs, de Rosario, se suma a la horda que pide la cabeza de Schumacher por su infecta Batman & Robin y expande su desconfianza hacia el film de Superman, que tiene como guionista a Akiva Goldsman, también autor de la fracasada bati-bosta. A la espera de una adaptación al cine del Dark Knight o de la saga de Ra's al Ghul (que Odín te oiga), Walter cambia de tema y filosofa:

"En mi opinión, que un comic sea nacional o no, no se define según si el equipo creativo es argentino, si la historia ocurre o no en Argentina o si la historieta se publica o no en nuestras tierras. O sea, sí o sí tiene que tener injerencia en el guión un autor argentino (aunque sea adoptivo, como Robin Wood), pero el comic nacional tiene algo más, algo indescriptible que lo diferencia de cualquier otro tipo de comic. Nadie me va a decir que Savarese es comic yanki, aunque ocurra en los EEUU. Tampoco creo que Cybersix sea comic italiano porque los tanos lo editaron primero. Pero que nadie me venga con que Lobo nº42 es comic nacional porque lo dibuja Olivetti o porque transcurre en Buenos Aires! Y no conozco a nadie que se haya siquiera preguntado si X-Cutioner's Song es nacional, tratándose de una "historia" que salió del cerebro de un argentino, el mediocre Fabián Nicieza. En realidad, el mejor modo de determinar si un comic es nacional o no, es leerlo. Después, el sentido común, el instinto de cada uno, tendrá la última palabra".

Dibujo de Patricia Leonardi © Tatuando

Walter también nos pide un reportaje a James Robinson (prometemos buscarlo) y dice **"si bien la revista está copada, ya es bastante sacrificio comprarla cada dos meses, así que por favor déjenla así"**. Gracias y hasta la próxima.

Nicolás Doffo, de Casilda, provincia de Santa Fé, **"feliz poseedor de 501 comics"**, nos cuenta que se enganchó con Comiqueando en el nº27 y que viaja 60 km. hasta Rosario para comprar la revista. Espectaculaaar! Nicolás también putea a Joel Schumacher y su triste peliculita (otro más y van...) y resalta el dato de que si bien los comics de DC nunca ocupan los primeros puestos entre los más vendidos en USA, siempre están entre los más buscados por los coleccionistas, con lo cual Nicolás concluye: **"Si no entendí mal, los comics de Marvel se venden más, pero los de DC son mejores, ¿no les parece?"**.

Y, según. Hay comics de DC muy malos y comics de Marvel muy buenos. Y viceversa, por supuesto. Lo único cierto de todo esto es que figurar en los primeros

puestos de los rankings de venta no significa ser mejor que los títulos que vienen atrás y tampoco significa tener esa onda, ese gancho, ese gustito que hace que el auténtico comiquero (y no el mero especulador) vuelva por más todos los meses. A veces, esas virtudes están reservadas para los títulos que figuran siempre por abajo del puesto nº50. Chau, Nico. Espero más cartas tuyas!

Juan Faisal, de Capital, también se enganchó con el nº27 y dice **"Es bueno saber que podemos tener una guía de los comics made in Argentina que no sea esa basura (y le queda chico) que fue la Wizard de Símbolo"**. Juan también pide que Comiqueando sea mensual y, por otro lado, declara **"Respecto de Cazador, yo soy uno de los lectores que rompe las bolas para que mejoren los guiones, ya que me parece que este personaje bien utilizado le rompería el orto a cualquier otro. Tengo la ilusión de que esto pase, ya que si no, aunque me duela en el alma, la voy a dejar de comprar"**.

Gracias, Juan, y volvé a escribir!

César Libardi, de Rosario, dice que había dejado de comprar la Comiqueando en el nº7 porque le resultaba cara y ahora volvió porque bajamos el precio. Esa era la idea! César felicita por La Verdulería, las notas sobre Mazinger Z y Superman y el comic book del Caballero Rojo. Gracias y hasta pronto!

Facundo Facio, de Martín Coronado, se enganchó en el nº28, se desilusionó con Batman & Robin y está muy contento con Comiqueando porque dice **"No tengo ningún amigo que se interese por los comics, pero los tengo a ustedes"**. Mil gracias por elegirnos y ojalá hayas conseguido el nº25. Volvé a escribir!

Marcelo Pazo, de Villa Martelli, manda una larguísima carta en la que nos llena de elogios y nos agradece por **"todo lo que están haciendo por la historieta argentina"**. Te cuento que en esta sección contestamos absolutamente todas las cartas que nos llegan (salvo alguna que otra que, ocasional y lamentablemente, se nos pierde en el kilombo), o sea que no hace falta dar cátedra de comics o hacerse el gracioso para que tu carta sea incluída en el Asylum.

Dibujo de Martín Casanova / Batman © DC

Marcelo quiere saber si hay comics sobre basket o futbol (seguro!), pide un informe completo sobre la Justice League (puede ser), más información sobre personajes de Disney, más sobre la película de Superman y más sobre video games en Cebamiento Infinito. Tras aplaudir a La Verdulería (a la que define como **"un Perdona Nuestros Pecados"** del comic) y al grito de **"Aguante el Racing Clú de Avellaneda"**, Marcelo se va, pero amenaza con volver. Lo estoy esperando, maestro.

Y termino con otra carta extensísima, enviada por Iván Guede Santos, de Caseros. Iván me cuenta que uno de sus sueños es escribir en Comiqueando y ya está anotado para participar en una futura Mesa Redonda. Las tres pasiones de Iván son Ataque 77, el Club Atlético Independiente (ups!) y la historieta. Entre lo más selecto de su colección, destaca **"Understanding Comics, Maus, Flash, Astérix, buenas historias de Batman y Superman, Hate y Comiqueando"**. Sin embargo empezó a comprar esta última a partir del nº25 y ahora está completando la colección con los números atrasados (aprendan de este ejemplo, señores!).

Iván analiza sección por sección de la revista y en general le gusta mucho, especialmente este espacio. Tomamos en cuenta tus pedidos de ficha de Animal Urbano y reportaje a Uderzo y sumamos tu voto a los que piden que Comiqueando vuelva a ser mensual. Muchas gracias por tus elogios y espero que tu primera carta no sea la última.

Y hablando de última, es hora de cerrar esta sección por hoy. En Marzo estaremos de vuelta recorriendo las celdas del Asylum, así que metele pata y mandanos cartas, dibujos, clasificados, preguntas para el Oráculo y votos para los Top Tens y el Bottom Ten. La dirección es la de siempre: Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427. Que pases un verano superpoderoso!

CLASIFICOMICS

CONTACTO DIRECTO

COMPRA/VENTA/CANJE

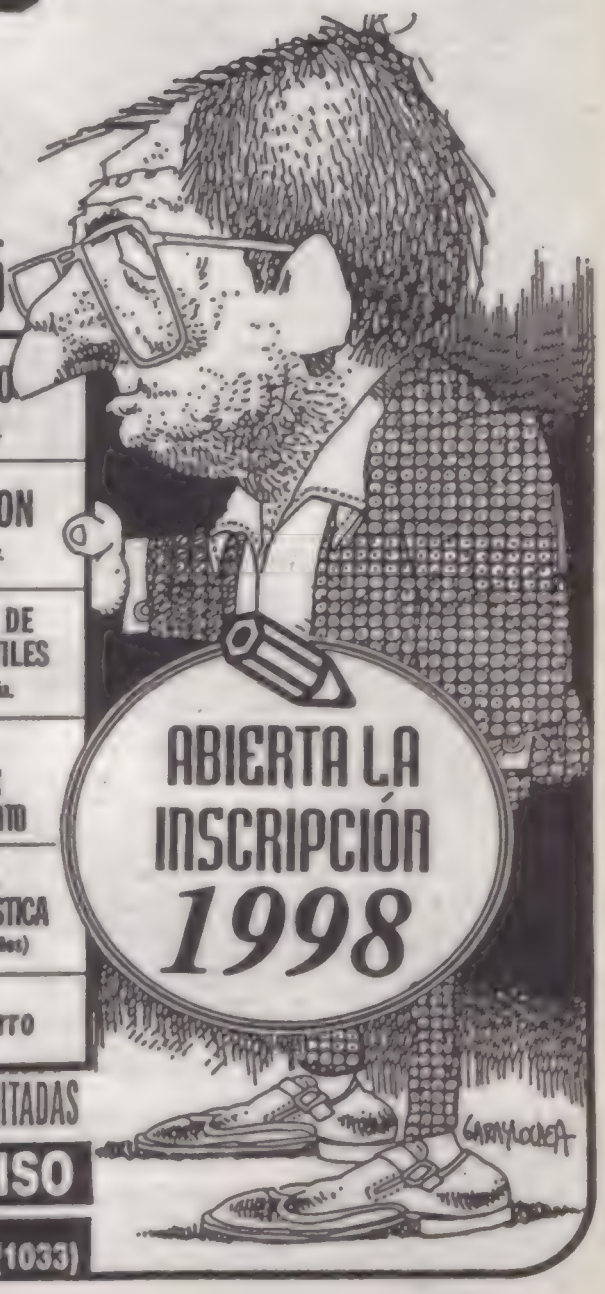
Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 14 HS.

INICIO DE CLASES 4 DE MARZO

HUMORISMO Prof Garaycochea, Ibañez, Dufour, Ferro (Prof. Invitado)	**ARTISTICO** Prof: José Marchi.
CARICATURAS Prof: Jorge de los Ríos Dufour.	**ILUSTRACION** Prof: Claudia Abey.
HISTORIETAS Prof: Osvaldo Viola (Oswal) Alberto Salinas.	**ILUSTRACION DE LIBROS INFANTILES** Prof: Patricia Broccia.
AL CINE CON ... BERRUTI Prof: Reinaldo Berruti	**CURSOS ESPECIALES DE PERFECCIONAMIENTO**
DIB. HUMORISTICO Para chicas y chicos entre 8 y 13 años Prof: Goyo Mazzeo	**TALLER DE EXPRESION PLASTICA** Prof: Ana Pilli (5 a 7 años)
TIRAS HUMORISTICAS (Prof. invitado) Ferro	



SECRETARIA DE 16 a 21 HS. VACANTES LIMITADAS

RIVADAVIA 1239 1º PISO

TEL.: 381-2895 Cap.Fed. (1033)

UNA LUZ EN EL JARDIN

por Lois Lane

Erguida y firme en el ojo de la tormenta. Esa es la imagen que tengo de Abigail Arcane, una mujer que abrió su alma y se entregó al más profundo de los amores, enfrentando a la estúpida mediocridad de una sociedad decadente. Una mujer fuerte que tuvo lo necesario para ser la amante compañera de Swamp Thing, el elemental vegetal de la Tierra. Esta es la historia de su vida, un macabro cuento de hadas plagado de sucesos increíbles. Está en ustedes creerlo.

Abigail Arcane nació en los Balcanes y fue criada por su padre Grigori Arcane, quien amaba entrañablemente a su hija y disfrutaba cada segundo con ella. Un fatídico accidente dejó a Grigori al borde de la muerte a tal punto que todos lo creyeron muerto excepto su malévolo hermano Anton Arcane, quien lo revivió transformado en un horrible ser llamado el Hombre de Retazos.

Abigail comenzó a trabajar como médica y conoció a Matt Cable, un policía que seguía la pista del monstruo del pantano. El destino los unió a todos en el castillo del retorcido tío Anton, donde este y sus criaturas fueron derrotados por Swamp Thing y un irreconocible Grigori quien, a su vez, sacrificó su vida para salvar la de Abigail.

Acongojada, la joven encuentra refugio en la seguridad de Matt y lo acompaña a los EEUU. En el camino, Swamp Thing salva sus vidas y surge entre ellos una estrecha relación. Matt y Abby se casan y se mudan a Louisiana, cerca del pantano de su nuevo amigo. Abby comienza a trabajar como maestra de niños autistas y es feliz. Sin embargo, el alcoholismo de Matt torna la vida de la pareja en un infierno. Abby resiste. Tiene su integridad y a su amigo del pantano, de quien descubre que se está enamorando.

En un accidente automovilístico, Matt queda moribundo y es poseído por Anton Arcane, quien luego ataca a Abby y se lleva su alma al Infierno. Swamp Thing va a rescatarla y tras destruir al pútrido Arcane, se vuelven juntos. Matt recupera su alma, pero queda en coma para siempre. Abby lo cuida, pero descubre que nunca lo amó. Su amor vive en el pantano, pero... no, es una locura.

Una tarde, Swamp Thing le declara su antiguo y profundo amor. Ella, emocionada, se entrega al más fuerte y tierno de los amores. Disfrutaron de todo lo hermoso que comparte una parêºeja. Si, de todo. De eso también. Pero un día fueron fotografiados por un paparazzi oculto y las fotos llegaron a manos de las autoridades, quienes aprovecharon la ausencia de Swamp Thing para iniciar una feroz persecusión contra Abby, acusada de daños a la moral por haber tenido relaciones con un... ¿monstruo? ¿Qué sabían ellos? ¿Quién los había invitado a meterse?

Humillada, fue llevada ante un tribunal de Gotham City. Al volver, su compañero la buscó desesperadamente y al percibirla marchó hacia Gotham y transformó la ciudad en un paraíso selvático, exigiendo la liberación de su amada. Pero en el emotivo instante del reencuentro, disparan contra Swamp Thing un sofisticado proyectil que le impide conectarse con la Tierra y rehacerse. Desconsolada, Abby siente cómo su amado se deshace en sus brazos. Todo el dolor del mundo y el más terrible vacío se abaten sobre ella.

Desgarrada, delira de pena y sufrimiento. Pero sigue. Consigue trabajo en un geriátrico y milita en un grupo ecologista. Se reencuentra con su padre, deshecho y desfalleciente, en una emotiva despedida final. Así comienza a aprender a convivir con sus ausencias y, justo cuando sus últimas lágrimas comenzaban a secar, vuelve su amado Swamp Thing, que aparentemente pasó una temporada recorriendo lejanos planetas. La felicidad de ambos es infinita.

Se van a vivir juntos al pantano y poco después descubren que, debido a la ausencia de Swamp Thing, el Parlamento de los Arboles ha creado el embrión de un nuevo elemental. Y, según parece, dos elementales no pueden convivir, con lo cual juntos encuentran una solución. Swamp Thing posee el cuerpo de su enigmático amigo John Constantine, este fecunda a Abby y al producto de esa relación le colocan la conciencia del embrión elemental. Así nace Tefé, primera de una nueva generación de elementales.

Tras un tiempo de felicidad, el vértigo atraviesa sus vidas nuevamente. El alma de Matt decide seguir su camino y desconecta las máquinas que mantienen vivo a su cuerpo. Algunos responsabilizan a Abby, pero logra salir bien parada. Pero la distancia y las discusiones con Swamp Thing son cada vez más profundas. Se ha llevado a Tefé para entrenarla, vive confrontando con el Parlamento de los Arboles y demás entidades, y se está volviendo cada vez más elemental y menos humano. Discuten, se lastiman y Abby, desgarrada, decide irse e intentar una vida entre humanos.

De nuevo consigue trabajo en un geriátrico y hasta ensaya alguna relación. Pero no puede. Extraña a horrores a su amor y decide volver. Pero su compañero está en otra. Va en camino a convertirse en el elemental primordial de la Tierra, en la Tierra misma. Abby es rechazada y lo lamenta, pero lo acepta. Vuelve a su casa donde unos agentes del Gobierno le informa que Swamp Thing y Tefé consideran a la Humanidad una plaga y planean exterminarla. Ella no lo cree, pero su último encuentro con él la dejó confundida.

Tefé le confirma la terrible noticia y Abigail, dolorida, coopera para encerrarla. Más tarde, discutiendo con Constantine, recapacita y ambos deciden confiar en el elemental. Liberan a Tefé, quien salva a su padre de una trampa y Swamp Thing expande su conciencia a todos los seres, enfrentándolos a los peligros de no respetar a la naturaleza. Luego, veladamente, vuelve al pantano.

Desde entonces, Abigail y él se han reencontrado varias veces en la ciénaga. Se sientan alejados, se miran, se espían largo rato, se ríen y luego ella se va, cálida y luminosa, como un faro en la tormenta.

TOP TENS

ANARKOMIX

MEJOR GUIONISTA

1. FRANK MILLER (Sin City, Martha Washington)
2. Neil Gaiman (Stardust)
3. Alan Moore (Supreme, Youngblood, Lost Girls)
4. Garth Ennis (Preacher, Hitman, The Darkness)
5. Grant Morrison (JLA, Invisibles, Flash)
6. Peter David (Aquaman, Supergirl, Hulk)
7. James Robinson (Starman, Cable, Leave it to Chance)
8. Alan Grant (Lobo, Shadow of the Bat)
9. Mark Waid (Captain America, Kazar, JLA: Year One)
10. John Ostrander (The Kents, Heroes for Hire)

GOLPEANDO A LAS PUERTAS DEL CIELO: PETER MILLIGAN, JAMIE DELANO.

ARTISTA INTEGRAL

1. FRANK MILLER (Sin City)
2. John Byrne (Wonder Woman/ J.K.Fourth World)
3. Mike Mignola (Hellboy)
4. Keith Giffen (descansando)
5. Erik Larsen (Savage Dragon)
6. Jeff Smith (Bone)
7. George Pérez (preparando Starfire)
8. Peter Bagge (Hate)
9. Michael Allred (Red Rocket 7)
10. Matt Wagner (Mage)

GOLPEANDO A LAS PUERTAS DEL [illegible] SAM KIETH, WILL EISNER, TODD MCFARLANE.

MEJOR DIBUJANTE ARGENTINO

1. QUIQUE ALCATENA (Judge Dredd vs. Predator/ Hacha)
2. Leonardo Manco (Dark Passages; Werewolf by Night)
3. Carlos Meglia (Irish Coffee; Cybersix)
4. Los Cazadores (Lucas, Ramirez, Cascioli y Accardo)
5. Enrique Breccia (trabajos para Italia)
6. Cacho Mandrafina (Los Fratelli Centobucchi)
7. Ariel Olivetti (JLA: Paradise Lost/ Marvel)
8. Juan Zanotto (Horizontes Perdidos)
9. Horacio Altuna (El Nene Montanaro)
10. Francisco Solano Lopez (El Eternauta/ Aliens: Kidnapped)

GOLPEANDO A LAS PUERTAS DEL CIELO: EDUARDO RISSO.

MEJOR REVISTA

1. SANDMAN (DC/Vertigo)
2. Sin City (Dark Horse)
3. Preacher (DC/Vertigo)
4. Aquaman (DC)
5. Incredible Hulk (Marvel)
6. The Spectre (DC)
7. X-Men (Marvel)
8. Spawn (Image)
9. Starman (DC)
10. Hellblazer (DC/Vertigo)

GOLPEANDO A LAS PUERTAS DEL CIELO: LEGION OF SUPER-HEROES.

MEJOR PERSONAJE ARGENTINO

1. EL ETERNAUTA (HGO y Solano López)
2. Cazador (Lucas y los Cazadores)
3. Cybersix (Trillo y Meglia)
4. Mafalda (Quino)
5. Nippur de Lagash (Robin Wood)
6. Isidoro Pereyra (Fontanarrosa)
7. Matias (Sendra)
8. Nekrodamus (Horacio Lalia, HGO y Walter Slavich)
9. Caballero Rojo (Toni Torres y Mariano Navarro)
10. Pepe Sanchez (Carlos Vogt)

GOLPEANDO A LAS PUERTAS DEL CIELO: PATORUZÚ, LARGUCHO.

Como todos los años, repasamos las posiciones en los diez rankings de la revista. Como novedad, abajo de cada chart figuran los autores, revistas o personajes que están cerca de los diez primeros puestos. Y como ya es costumbre, si querés que tu opinión se vea reflejada en estos rankings, no tenés más que enviar tus votos a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427. Como en los viejos tiempos, tenemos algunos premios para sortear entre los votantes. Ponete las pilas!

MEJOR PERSONAJE

1. BATMAN (DC)
2. John Constantine (DC/Vertigo)
3. Death (DC/Vertigo)
4. Wolverine (Marvel)
5. Superman (DC)
6. Hulk (Marvel)
7. Swamp Thing DC/Vertigo)
8. Sandman (DC/Vertigo)
9. Joker (DC)
10. Groo (Dark Horse)

GOLPEANDO A LAS PUERTAS DEL CIELO: PREACHER, HITMAN, SPECTRE, SPIDER-MAN.

MEJOR PERRA

1. ROGUE (Marvel)
2. Cybersix (Meridiana/Planeta)
3. Wonder Woman (DC)
4. Miel (Mile Manara)
5. Psylocke (Marvel)
6. Catwoman (DC)
7. Lady Death (Chaos!)
8. Vampirella (Harris)
9. Fire (DC)
10. Storm (Marvel)

GOLPEANDO A LAS PUERTAS DEL CIELO: GLORY, DRUUNA, DEATH.

MEJOR VILLANO

1. JOKER (DC)
2. Darkseid (DC)
3. Magneto (Marvel)
4. Ra's al Ghul (DC)
5. Prof.Neurus (García Ferré)
6. Dr.Doom (Marvel)
7. Doomsday (DC)
8. Catwoman (DC)
9. Two-Face (DC)
10. Parallax (DC)

GOLPEANDO A LAS PUERTAS DEL CIELO: VIOLATOR, THANOS, APOCALYPSE, MR. SINISTER.

MEJOR DIBUJANTE

1. TODD McFARLANE (tintas en Spawn)
2. Mike Mignola (Hellboy)
3. Jim Lee (Divine Right)
4. Frank Miller (Sin City)
5. John Byrne (Wonder Woman/J.K.Fourth World)
6. Simon Bisley (Shit the Dog)
7. Kelley Jones (Batman)
8. Brian Bolland (portadas de Invisibles)
9. Norm Breyfogle (preparando Batman: Alien Abduction)
10. George Pérez (Avengers)

GOLPEANDO A LAS PUERTAS DEL CIELO: ALEX ROSS, CHRIS BACHALO, ERIK LARSEN.

MEJOR GRUPO

1. JUSTICE LEAGUE (DC)
2. X-Men (Marvel)
3. Legion of Superheroes (DC)
4. Next Men (Dark Horse)
5. Generation X (Marvel)
6. Freak Force (Image)
7. Teen Titans (DC)
8. Outsiders (DC)
9. WildCATs (Image)
10. Blood Syndicate (DC/Milestone)

GOLPEANDO A LAS PUERTAS DEL CIELO: GEN13.

ANARKONDIX

COMO YA ES COSTUMBRE, LA OMNISCIENTE ENTIDAD CUYA SABIDURÍA Y PACIENCIA SON YA LEGENDARIAS, SE PONE AL SERVICIO DE LOS LECTORES PARA LLEVAR LA LUZ DEL CONOCIMIENTO ALLÍ DONDE REINAN LAS NEBLINAS DE LA DUDA Y LA IGNORANCIA. ESTOS SON LOS AFORTUNADOS DE HOY:

EL ORÁCULO

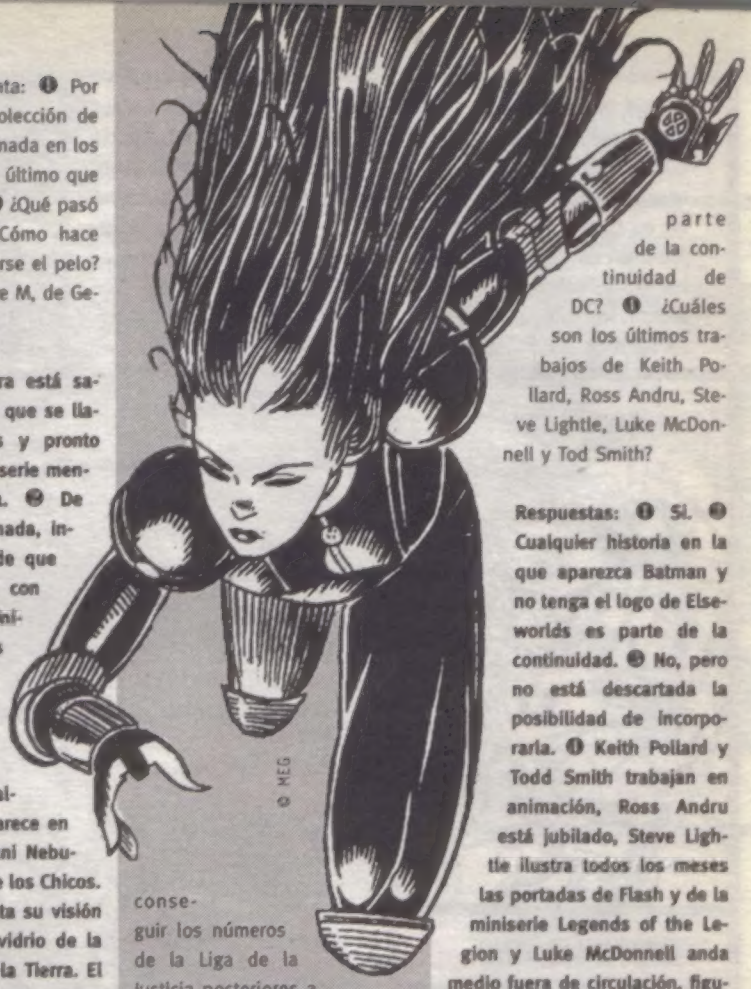
Julián Iácona pregunta: ❶ Por qué número va la colección de Batman, la Serie Animada en los EEUU?. ❷ ¿Qué es lo último que se supo de G'nort? ❸ ¿Qué pasó con Megaman? ❹ ¿Cómo hace Superman para cortarse el pelo? ❺ ¿Qué poderes tiene M, de Generación X?

Respuestas: ❶ Ahora está saliendo una miniserie que se llama The Lost Years y pronto arranca de nuevo la serie mensual, con otro nº1. ❷ De G'nort no se sabe nada, incluso desde antes de que Hal Jordan acabara con los Guardianes del Universo. ❸ Ediciones de la Urraca lo lanzó en su propio comic book a color, pero lo canceló en el nº3. Actualmente Megaman aparece en las aventuras de Dani Nebulosa, en La Nación de los Chicos. ❹ Superman proyecta su visión de calor contra un vidrio de la nave que lo trajo a la Tierra. El calor refractado le quema el pelo. ❺ Ya lo explicamos en la ficha de Poder Mutante de Comiqueando nº18.

Lucas Fiszman pregunta: ❶ ¿Cuándo se hizo público que Barry Allen era Flash? ❷ ¿Cuál es la primera aparición de Johnny Quick? ❸ ¿Quién apareció primero, Robin o el Joker? ❹ ¿Por qué en Days of the Future Past se crea una línea temporal y en La Era de Apocalipsis se modifica?

Respuestas: ❶ Durante el juicio que se le siguió por el asesinato del Reverse Flash. ❷ More Fun Comics nº71. ❸ El Joker. ❹ Siempre que aparecen personajes o situaciones del futuro se aclara que son futuros alternativos, es decir, que pueden suceder o no. Days of the Future Past no es EL futuro de los X-Men, sino un posible futuro entre muchos otros.

Marcelo Pazo pregunta: ¿Dónde se pueden conseguir los números de la Liga de la Justicia posteriores a los que publicó Perfil?



Respuesta: Consultá en las comiquerías que ponen avisos en esta revista.

Mariano Arribillaga pregunta: ❶ ¿Qué hace actualmente Marv Wolfman? ❷ ¿Se sabe algo de la resurrección de Hal Jordan? ❸ ¿Y de Green Arrow?.

Respuestas: ❶ Estaba escribiendo The Man Called A.X, pero pronto se cancela porque no vendió un pomo. ❷ Felizmente, no, pero puede dar una sorpresa en Green Lantern nº100 ❸ Todo apunta a que estará de regreso para el nº150 de Green Arrow.

Pablo Alonso pregunta: ❶ No lei DC vs.Marvel, pero quisiera saber si la historia está integrada a la continuidad de dichas editoriales. ❷ ¿Los crossovers de Batman y Grendel son parte de la continuidad de DC? ❸ ¿Tangent es parte de la continuidad de DC? ❹ ¿Cuáles son los últimos trabajos de Keith Pollard, Ross Andru, Steve Lightle, Luke McDonnell y Tod Smith?

Respuestas: ❶ Sí. ❷ Cualquier historia en la que aparezca Batman y no tenga el logo de Elseworlds es parte de la continuidad. ❸ No, pero no está descartada la posibilidad de incorporarla. ❹ Keith Pollard y Todd Smith trabajan en animación, Ross Andru está jubilado, Steve Lightle ilustra todos los meses las portadas de Flash y de la miniserie Legends of the Legion y Luke McDonnell anda medio fuera de circulación, figurando de vez en cuando en algún título de DC.

Diego Gallardo pregunta: ❶ ¿Qué tirada tienen Comiqueando, Hacha, cazador y la Colección Clásicos de Columba? ❷ ¿Qué tirada tenía Skorpio? ❸ ¿Alguna vez veremos Robotech II? ❹ ¿Cuál es el comic favorito de cada miembro del staff?

Respuestas: ❶ Depende mucho de los números o, en el caso de la Colección Clásicos, de la serie que se recopila. ❷ A lo largo de 20 años de publicación, te imaginarás que la tirada no fue siempre la misma. Si querés información sobre algún período en particular, no dudes en pedirmela. ❸ No, excepto por los pocos episodios que están hechos y editados en video. ❹ Ninguno tiene UN comic favorito, pero todo lo que realmente nos mueve el piso va a parar a las Recomendaciones al Pie de Mesa Redonda o a la sección Toda la Chapa.

EN

COMIQUEANDO

N° 32

TODO SOBRE

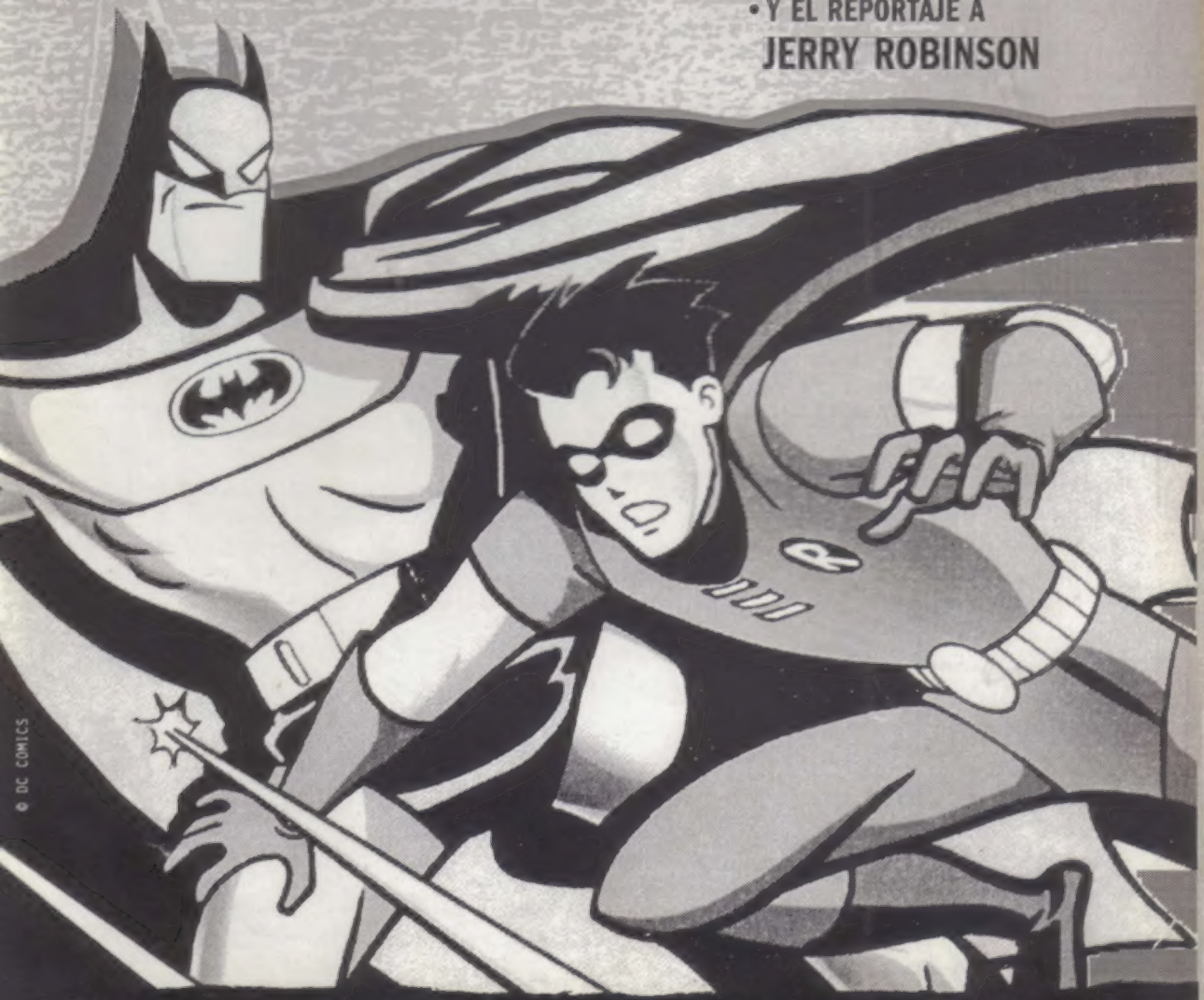
LAS AVENTURAS ANIMADAS DE BATMAN & ROBIN

Y ADEMAS

STAR WARS

- BRUNO HELMET
- NOTAS • FICHAS
- HUMBERTO POLLO
- Y EL REPORTAJE A

JERRY ROBINSON



© DC COMICS

COMIQUEANDO N.32 - BUSCALA EN MARZO

LOS MARVEL COMICS MAS BUSCADOS DEL PLANETA; SE ENCUENTRAN EN TU KIOSKO.

- Lobezno
- Patrulla X
- X Man
- Generación X
- X Force
- X Men
- X Factor
- Cable

Grupo Editorial PLANETA